

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**Facultad de Arte y Diseño**



Tiempo de papel. El grabado y la animación como medios para representar la experiencia del tiempo de los ciudadanos en el estancamiento de la ciudad de Lima.

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Grabado que presenta:

*Alejandra Raez Laos*

Asesora

*Paola Yamile Vela Vargas*

Lima, 2021

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer en primer lugar a mi familia, sobretodo a mi mamá, porque sin ella esta investigación no hubiera sido posible. De igual manera a Paola, mi asesora, por confiar en mi proyecto y apoyarme durante este largo proceso. Y finalmente, a Rafael, por ayudarme siempre a ordenar mis ideas y a todas las personas que de una forma u otra me han dado aliento, ánimos y apoyo para poder seguir adelante.



## RESUMEN

Este trabajo propone una reflexión sobre el tiempo en la ciudad de Lima. La percepción del tiempo en la ciudad es agobiante dado que constantemente se diluye y consume entre el tránsito vehicular y el trabajo diario. Los problemas de transporte y movilidad en Lima constituyen un conflicto social que lleva décadas aquejando a sus habitantes y ha empeorado con los años. El tiempo en el transporte, sea este público o privado, se convierte en una especie de “limbo” que se experimenta diariamente y genera en la persona una fuerte sensación de estrés y frustración. El filósofo Henry Bergson, quien estudió el tiempo y movimiento desde la perspectiva humana, desarrolla el concepto de *duración* y plantea que el tiempo es un movimiento continuo. Sucita así las preguntas que darán pie a la investigación: ¿dónde está ese movimiento en el constante estancamiento de las horas punta del tránsito vehicular o del día a día limeño? y ¿cuál es el estado de este tiempo que se vive entre el estrés, la incomodidad y la frustración? Desde el arte, este proyecto busca, a través del uso del grabado y la animación, reflexionar sobre el problema del tiempo que experimentan los limeños en este escenario diario. Así, se hará uso de los recursos de ambas disciplinas para tratar la problemática de este tema. Para lograr esto, se propone una materialización simbólica del tiempo en el papel, representando tanto la cantidad de tiempo que pasa en estos momentos como el estado de este tiempo y cómo, en el descuido, se corrompe.

Palabras Clave: tiempo, grabado, animación, movimiento, movilidad, Lima, tráfico.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO I. EL TIEMPO EN LIMA.....</b>	<b>8</b>
1.1 Los imaginarios del tiempo en Lima .....	8
1.2 La experiencia del tiempo humano .....	15
1.2.1 El concepto de <i>Duración</i> en Bergson .....	15
1.2.2 El mecanismo cinematográfico del pensamiento .....	22
1.3 La experiencia del tiempo en Lima .....	27
<b>CAPÍTULO II. REPRESENTAR EL TIEMPO .....</b>	<b>30</b>
2.1 El grabado en expansión y sus posibilidades .....	30
2.2 Animación expandida.....	37
2.3 Medios temporales.....	41
<b>CAPÍTULO III. TIEMPO DE PAPEL .....</b>	<b>46</b>
3.1. Presentación del proyecto .....	46
3.2. Primeras aproximaciones .....	48
3.3 Hallazgos iniciales .....	55
3.4 Construcción de la pieza principal .....	57
3.5 Finalización y montaje .....	63
3.6 Reflexiones finales.....	68
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>72</b>
<b>RECOMENDACIONES PARA LA INSTALACIÓN .....</b>	<b>77</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>78</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>83</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Gali Weeis. Fotogramas <i>His father's Daugther</i> . (2015) .....	34
Figura 2. Kakyoung Lee. Fotogramas <i>Hana's Ride</i> . (2014-2015).....	35
Figura 3. Kakyoung Lee. Fotogramas <i>sin título</i> . (2009) .....	35
Figura 4. Rosa María Valle. Montaje <i>Tránsito anónimo</i> (2016).....	36
Figura 5. Rosa María Valle. Fotogramas <i>Tránsito anónimo</i> (2016) .....	36
Figura 6. Alejandra R. Laos. Fotogramas video prueba. Aguafuerte (2018).49	
Figura 7. Alejandra R. Laos. Fotograma <i>scrolllear</i> . Aguafuerte (2018).....	50
Figura 8. Alejandra R. Laos. Fotograma <i>golpeteo</i> . Aguafuerte (2018) .....	51
Figura 9. Alejandra R. Laos. Fotograma. (2018).....	52
Figura 10. Alejandra R. Laos. Fotograma. (2018).....	53
Figura 11. Alejandra R. Laos. Proyección del primer montaje de la propuesta. (2018).....	54
Figura 12. Fotos tomadas de las páginas web de “El Comercio” y “RPP noticias” .....	58
Figura 13. Alejandra R. Laos. Fotomontaje (2018) .....	59
Figura 14. Alejandra R. Laos. Prueba de estado (2018).....	59
Figura 15. Alejandra R. Laos . Boceto “cobrador” (2018) .....	60
Figura 16. Alejandra R. Laos. Fotograma video cobrador (2018).....	61
Figura 17. Alejandra R. Laos. Fotograma video pasajera (2018) .....	62
Figura 18. Alejandra R. Laos. Instalación Tiempo de papel (2018) .....	65
Figura 19. Alejandra R. Laos. Fotograma video <i>Tiempo de papel</i> . (2018) ...	65
Figura 20. Alejandra R. Laos. Fotografía de la instalacion <i>Tiempo de papel</i> . (2018).....	66
Figura 21. Alejandra R. Laos. Fotogramas video conductora, 2018 .....	67
Figura 22. Alejandra R. Laos. Fotografía de la instalacion <i>Tiempo de papel</i> . (2018).....	67

## INTRODUCCIÓN

Nos situamos en la ciudad de Lima, como ciudadanos de esta, y nos encontramos con que el tráfico es una realidad inevitable de la ciudad. Durante nuestras vidas, pasamos horas en el estancamiento vehicular que se genera en esta metrópolis. Este tiempo que vivimos en la espera del estancamiento, entre el amontonamiento de autos, buses y combis, suele ser una experiencia de resignación o frustración diaria que dejamos pasar sin mucha importancia.

Cuando esta situación es resaltada por los medios locales, es en su gran mayoría descrita y destacada por sus impactos económicos; sin embargo, me parece importante ver este tiempo no sólo en términos de productividad, sino quizá también desde un punto de vista filosófico y artístico. Para el ser humano, el tiempo que pasamos en uno u otro lugar es siempre una experiencia de vida. Me parece interesante entonces preguntarnos sobre cómo es esta experiencia de vida en el día a día del tráfico limeño.

La presente investigación cuenta con tres capítulos mediante los cuales se indaga en esta situación y en las formas de poder tratarla desde la práctica artística. Para esto se hace uso del grabado y la animación, utilizando los recursos de ambas disciplinas para la creación de piezas que hablen sobre este tema.

En el primer capítulo se desarrollará la investigación teórica sobre el tiempo en Lima, empezando por una evaluación general del problema y lo que implica. Posteriormente se explicarán las teorías filosóficas que se han utilizado para tratar

y conceptualizar el problema y finalmente se desarrollará cómo estos conceptos se aplican a la situación de la ciudad y qué preguntas surgen a partir de ello.

En el segundo capítulo, veremos los conceptos técnicos de las disciplinas artísticas que se tomaron en cuenta para la construcción de las imágenes del proyecto. En un primer momento, se explicará cómo el desplazamiento del grabado ha influido y permitido la construcción de la obra resultante de esta investigación. En un segundo momento, se trabajará el concepto de animación expandida y cómo, al igual que el grabado, el uso de sus recursos ha permitido representar el tiempo en el proyecto. Finalmente se expondrá cómo estas dos disciplinas se relacionan y unen en la creación de la obra y el discurso que la sostiene.

En el tercer capítulo se hace una presentación del proyecto realizado como producto de la presente investigación. Se relata el proceso técnico y conceptual en la creación de las obras, desarrollando primero las aproximaciones iniciales al tema, y posteriormente la construcción de la pieza principal a partir de las reflexiones que fueron emergiendo en el proceso.

Esta investigación empieza en el 2018, en un contexto pre-pandemia por lo que mucho de la realidad en la que se basa ha cambiado. Sin embargo, los problemas centrales sobre la movilidad en Lima no han sido realmente resueltos o atendidos, sólo postergados y amoldados a las restricciones de turno. Por lo tanto, conforme las restricciones son levantadas se regresa cada vez más a esta realidad.

## CAPÍTULO I. EL TIEMPO EN LIMA

### 1.1 Los imaginarios del tiempo en Lima

*“Atorados por minutos en los cruces, el brazo del policía o la luz verde desencadenan instantáneamente una estampida de vehículos que reinicia un inacabable torrente. Vista así de lejos, y en sus arterias más anchas, la ciudad parece un organismo hipertrofiado.” Javier Protzel.*

Lima es una ciudad que se siente inabarcable. Más de 10 millones de habitantes se trasladan día a día por sus calles dibujando la imagen de la caótica urbe que vive en el imaginario de quienes aquí residen: “Lima bulle. Empieza la mañana y el rugido permanente de los motores que se aceleran llevando a las muchedumbres, transmite una sensación de urgencia colectiva, de gente pugnando por ganar minutos y acortar distancias.” (Protzel, 2011: 293). Da la impresión de que la capital hierve: de gente, de autos, de prisa. El movimiento cada vez más rápido de los agentes que conforman la ciudad hace que se sienta como una olla a punto de ebullición. El caos impera en esta metrópolis, tanto en sus calles como en la imaginación de quienes la habitamos.

En “Imaginarios”, Armando Silva habla sobre la percepción que tienen los ciudadanos de sus respectivas ciudades y cómo esta se forma: “En la percepción



de la ciudad hay un proceso de selección y reconocimiento que va construyendo ese objeto simbólico llamado urbe; y en todo símbolo o simbolismo subsiste un componente imaginario.” (Silva 2016: 42). Para Silva existe la ciudad física, en tanto conjunto de edificios y calles, y existe el imaginario de cada ciudad, que son las características, atributos, sensaciones y ficciones que se le atribuyen a la ciudad según como se la percibe. De esta manera, estos imaginarios también la conforman. Según Silva, existen 3 escenarios en los que subsiste el imaginario e interactúa con la realidad. En ocasiones el imaginario de una ciudad nace de una situación real y la potencia; en otras, al contrario, el imaginario prevalece por sobre la realidad. En la tercera posibilidad la realidad y el imaginario se retroalimentan. El imaginario es entonces cómo sus mismos habitantes piensan de ella. En el caso de Lima, por ejemplo, un imaginario de la ciudad es que es caótica.

Hemos dicho entonces, que la ciudad se percibe como caótica, agresiva, acelerada, como que cada individuo intenta ganarle minutos al día y está en constante competencia con el de al lado. Con respecto a este uso del tiempo, existen algunos imaginarios a considerar. Protzel comenta cómo en el imaginario del oriundo de la ciudad hubo, a mediados del siglo XIX, una percepción del limeño como “flojo”: “Viajeros extranjeros resaltaban, hacia mediados del siglo XIX la poca laboriosidad de los limeños, convertida en un rasgo generalizado. Esto llevó a satanizar hasta inicios del siglo siguiente la ociosidad” (2011: 295). Se desarrolló entonces una percepción muy negativa del tiempo no-útil en la sociedad limeña y preponderó la disciplina laboral y corporal.

Esta situación se agudiza además con el sistema capitalista de empleo actual y la informalidad que abunda en la ciudad. Protzel afirma que “la subestima por la improductividad y la impotencia por la falta de poder adquisitivo, son los disparadores *de una aceleración del tiempo útil*, del sentido de una competencia interpersonal rayana en un egoísmo e instrumentalismo generalizados en el espacio público.” (2011: 299). Uno no quiere ser percibido como perezoso, por lo que se subestima el tiempo no productivo, como el tiempo de ocio, por ejemplo. Los ciudadanos están constantemente en competencia y por tanto es necesario aprovechar los minutos del día para poder sacar ventaja por sobre el otro.

Sin embargo, esta intención de los habitantes de la ciudad de tener el mayor y más provechoso uso del tiempo productivo choca con otro elemento fundamental para el funcionamiento y entendimiento de Lima, que finalmente contribuye al caos que le es atribuido: la movilidad y el transporte en la ciudad.

La movilidad urbana en Lima, según Pablo Vega-Centeno, se constituye como un organizador de la vida cotidiana: “La esencia de vivir en la ciudad es el desplazamiento constante, el ir y venir” (2009: 83). Moverse dentro de la ciudad es un factor importante para la identidad y vida cotidiana del limeño. Esta competencia y aprovechamiento del tiempo del que hemos hablado, pasa necesariamente por movilizarse en la urbe. A pesar de esto, la movilización dentro de la ciudad de Lima lejos de ser algo agradable o placentero es una experiencia

que se sufre o en el mejor de los casos, se tolera. Hasta antes del 2020<sup>1</sup> el transporte público había sido identificado por sus habitantes como el segundo mayor problema de la ciudad, luego de la inseguridad ciudadana (Lima cómo vamos, 2018 y 2019). Y ya desde el siglo pasado Guerrero de los Ríos lo describe como “esa especie de castigo colectivo que significa subir a un “microbús” (1977: 127), con lo que suele ser una experiencia poco agradable para todos los involucrados.

Es evidente, por tanto, que existen una serie de problemas relacionados con la movilidad de los limeños en la urbe. El principal método de traslado de las grandes masas en la ciudad es el transporte vehicular motorizado, como los buses, combis, microbuses, taxis, autos particulares, colectivos, etc., siendo el transporte público el más usado. En ese contexto, una de las principales razones por las que el traslado dentro de la ciudad se convierte en un conflicto es el tráfico o congestionamiento vehicular. Un estudio del 2019 revelaba a Lima como la 3ra ciudad con más tráfico del mundo (TomTom, 2019). Este es por tanto un problema real y sustancial, pero que además está muy incrustado en el imaginario de sus habitantes: Lima se imagina como caótica y agresiva, llena de vehículos amontonados cerrándose unos a otros. Es el caso entonces que, dado el mal estado y falta de ordenamiento del transporte público, muchos ciudadanos prefieren adquirir un auto particular para trasladarse. Danilo Martuccelli relata como “los años noventa marcaron el inicio de un profundo cambio con la

---

<sup>1</sup> La pandemia del Covid-19 y la respectiva cuarentena que fue instaurada en marzo del 2020 por consecuencia, alteró el desarrollo normal de la vida cotidiana en la ciudad en varios aspectos, entre ellos el de la movilidad urbana.

generalización de los ticos y las combis y el incremento, desde entonces, del uso del auto particular entre las denominadas nuevas clases medias.” (2015: 185). Este es un camino entendible si vemos el panorama que se presenta; sin embargo, esto genera una gran cantidad de autos particulares transitando por las calles, que de por sí no cuentan con un buen plan de organización vehicular, lo que a su vez genera más tráfico.

Existe entonces un imaginario que está basado en la realidad efectiva de Lima, pero que al mismo tiempo es alimentado por la idea que se tiene de la situación. Claramente, la adquisición de un vehículo particular no es una solución global ni a largo plazo para la ciudad; este finalmente queda atrapado en el mismo tráfico que el transporte público sin mencionar que no es una opción asequible por todos los ciudadanos. El uso del transporte sea público o particular, taxi o microbús, provoca que cualquier persona experimente un estado de estancamiento dentro del tráfico vehicular, ya sea para trayectorias cortas o largas dentro de la ciudad. Esta situación aflige a los habitantes y afecta, entre otras cosas, al uso de su *tiempo*, cuestión en la que se centra esta investigación.

Un gran porcentaje de las personas<sup>2</sup> que se moviliza diariamente para estudiar o trabajar demora más de una hora en llegar al lugar donde trabaja o estudia. Esto

---

<sup>2</sup> “Un 28.8% de limeños indicó que le toma más de 1 hora cada viaje, y un 23.6% de personas en Callao se encuentran en la misma situación. En ambos casos es casi un cuarto de la población.” (Lima Como vamos, 2019: 24).

equivale a un promedio de 31 días al año<sup>3</sup>, un mes entero. Así mismo, la percepción (y la realidad) es que este tiempo se alarga cada año. Es decir, cada vez uno demora más tiempo en llegar al lugar donde trabaja o estudia. Esto entra en conflicto con el escenario presentado anteriormente, donde hay un intento por parte de los habitantes de ser lo más productivos posible y la agrava dado que se genera una doble temporalidad entre el tiempo de la ciudad en sus avenidas y el tiempo de la ciudad en sus habitantes.

La aceleración en los sistemas de comunicación producto de la tecnología han producido una aceleración en la vida misma de las personas en todo el mundo; en la ciudad de Lima este aumento del ritmo al que se vive se ve atrofiado por la falta de una efectiva aceleración de la ciudad en las calles o vehículos. Hay lo que podemos llamar una *intención de velocidad* que viene de las personas, pero que se ve entorpecida por el espacio público y el mal funcionamiento del transporte en general, lo cual propicia un ambiente agresivo y frustrante, el cual aliena a las personas respecto de su propio tiempo.

Este fenómeno contribuye, también, a la percepción muchas veces negativa que tienen los habitantes sobre Lima. Se le atribuye a la ciudad un carácter agresivo, iracundo y caótico. Se comenta en el texto de Protzel que de los participantes en la encuesta en la que basa su análisis, “todos subrayan la cualidad ‘agresiva’ de la ciudadanía, en particular quienes están en edad de trabajar” (2011: 303), que son los más expuestos al panorama presentado anteriormente. Al año 2020, ha

---

<sup>3</sup> Cálculo a partir de un promedio de 90 minutos al día en cada viaje (ida y vuelta) por un año, contabilizando sólo días laborables.

habido una reducción en la satisfacción de la ciudad los últimos dos años consecutivos; en comparación al año del libro de Protzel, la satisfacción ha bajado en un 6.2%. (Lima cómo vamos, 2018 y 2019). El estrés que esta situación genera muchas veces se puede ver traducido en el comportamiento y percepción de los mismos ciudadanos para con otros.

Dados los largos tiempos de “espera” que uno pasa en el estancamiento, el tiempo en el transporte, sea este público o privado, se convierte en una especie de “limbo”, un espacio-tiempo en el que el ciudadano queda suspendido mientras llega a su destino. El fenómeno afecta de forma significativa a todos quienes participan de ello, tanto de forma anímica como física. Dice Protzel que “dada la lentitud de los vehículos y los prolongados tiempos de espera. ¿Cómo no reparar en la fatiga o en la dureza en esos rostros hirsutos de las horas-punta, en la gente cabeceando de sueño dentro de la combi, o en el achoramiento del chofer con la agresividad a flor de piel y el pie contra el acelerador, adelantando, cerrando, después de muchas horas de estrés?” (2011: 296). Esto afecta la conducta de las personas, y es fácilmente apreciable en el comportamiento, ánimo y general ambiente que se genera en el día a día en estas situaciones, que es también percibido por los mismos ciudadanos.

## 1.2 La experiencia del tiempo humano

“Tal como aparecía en los capítulos de Spencer:

*Hay un tiempo humano, diferente a todas luces del tiempo físico.” Luz González Umeres*

### 1.2.1 El concepto de *Duración* en Bergson

El filósofo francés Henry Bergson se dedica en su filosofía a tratar el tiempo de una forma diferente a como la filosofía de su época, por legado de Descartes, la había tratado. Desarrolla una forma de entender al tiempo desde la intuición. Bergson considera la experiencia del tiempo como algo cualitativo y no cuantitativo, alejándose por tanto de las definiciones matemáticas o físicas de tiempo y centrándose en su interacción con el ser humano: “Cuando hablamos del tiempo, pensamos en la medida de duración, y no en la duración misma: Pero esta duración, [...] que es difícil de concebir y expresar, se siente, se vive.” (Bergson 1972: 13).

Tras los avances de Newton y Galileo en la ciencia, filósofos como Descartes intentaron dotar a la filosofía de la misma certeza que la física-matemática. Bergson se forma en un contexto donde estas teorías son muy populares y esta en desacuerdo con este intento: “El mundo físico –se daba perfecta cuenta– es diverso del mundo psíquico, y pretender calzarlo y descubrirlo con métodos fabricados para desentrañar el universo físico, se le aparecía, cada vez con más nitidez, como una aventura insensata.” (González, 2011: 56). Así plantea que “lo

que más ha faltado a la filosofía es la precisión. Los sistemas filosóficos no están cortados a la medida de la realidad en que vivimos. Son demasiado amplios para ella.” (Bergson, 1972: 11).

Para el filósofo, estos sistemas filosóficos tienen un análisis y racionalidad que muchas veces termina desligándose de la realidad misma que pretende explicar: “Examinad uno de ellos, convenientemente escogido: veréis que podría aplicarse exactamente igual a un mundo donde no hubiera ni plantas ni animales, sino solamente hombres; donde los hombres se pararían sin beber y sin comer; donde no dormirían, ni soñarían ni divagarían” (1972: 11). En el ejercicio de abstracción, análisis y generalización que la filosofía suele hacer para llegar a teorías, conceptos y sistemas, termina describiendo un mundo de ideales que se alejan de la realidad: “Y es que un verdadero sistema es un conjunto de concepciones tan abstractas, y por consiguiente tan vastas, que daría cabida a todo lo posible, e incluso a lo imposible, al lado de lo real.” (1972: 11).

Un ejemplo de esto son los sofismas como las paradojas de Zenon, donde el sobre análisis crea un mundo que no se corresponde con la experiencia. Imagina que lanzas una flecha, en la trayectoria de la flecha desde el arco hasta la diana la flecha tendrá que pasar por  $\frac{1}{2}$  del trayecto. Luego pasará por la mitad de ese medio, es decir  $\frac{1}{4}$ , luego  $\frac{1}{8}$  y así infinitamente. Si uno se pone a contar los infinitos medios que hay entre dos números enteros, la flecha nunca llegaría a la diana, sin embargo, en la realidad, la flecha si llega a la diana. “El sofisma, como lo explica esa misma tradición, es un mal uso del raciocinio que suele confundir



las propiedades lógicas con lo real.” (González, 2011: 57). Bergson propone, por tanto, romper con esta corriente y pensar en lo *real*, en la experiencia humana y en una teoría que favorezca la intuición. “El espíritu humano –dinámico y vivo– no es como la materia física: allí no se da el determinismo del mundo material.” (González, 2011: 59).

En esta reflexión y repaso de las teorías filosóficas que le precedieron, se topa con el concepto de tiempo. Se da cuenta que históricamente tanto las ciencias como la filosofía habían tratado el concepto de tiempo de la misma forma o con las mismas herramientas que el concepto de espacio, como si estos fueran equiparables. Sin embargo, dice que estos no son equiparables y al analizar el tiempo, que es algo que está constantemente haciéndose y avanzando, con el espacio, que es algo estático, no se ha pensado el tiempo como lo que realmente es:

Sabíamos bien, desde nuestros años de colegio, que la duración se mide por la trayectoria de un móvil y que el tiempo matemático es una línea; pero entonces no habíamos observado que esta operación resalta radicalmente sobre todas las otras operaciones de medida, pues no se realiza sobre un aspecto o sobre un efecto representativo de lo que se quiere medir, sino sobre alguna cosa que lo excluye. La línea que se mide es inmóvil, **el tiempo es movilidad**<sup>4</sup>. (Bergson, 1972:12).

---

<sup>4</sup> [El resaltado es mío]

Es importante para el filósofo resaltar que el tiempo es movilidad, nunca está quieto, nunca se detiene, es constante cambio y por tanto no debería usarse el mismo lenguaje ni las mismas herramientas para hablar de tiempo que para hablar de espacio:

La línea está totalmente hecha, el tiempo es lo que se hace, e incluso lo que hace que todo se haga. Jamás estriba la medida del tiempo sobre la duración en cuanto duración; se cuenta solamente un cierto número de extremidades de intervalos o de *momentos*, es decir, de pausas virtuales en el tiempo. Afirmar que un evento se producirá al cabo de un tiempo  $t$ , es expresar simplemente que se habrá contado, de acá allá, un número  $t$  de simultaneidades de cierto género. (Bergson, 1972:12).

Cuando contamos las horas o los minutos, trazamos una línea imaginaria entre un punto en el tiempo y otro punto en el tiempo. Sin embargo, una línea es una delimitación: al tiempo *real*, dice Bergson, no se le puede delimitar pues nunca está quieto. Hacemos una abstracción del tiempo para poder predecirlo, pero esta abstracción no es el tiempo en sí mismo: “Entre las simultaneidades transcurrirá todo lo que se quiera. El tiempo podría acelerarse enormemente, e incluso infinitamente: nada habría cambiado para el matemático, para el físico, para el astrónomo. Sin embargo, sería profunda la diferencia respecto de la conciencia(...) para ella esto no sería ya, de la noche a la mañana, de una hora a otra, la misma fatiga de esperar.” (Bergson 1972:12-13). Para poder medir el tiempo hace falta inmovilizarlo y esta operación, la de pausar virtualmente el tiempo, es útil para las ciencias y matemáticas pues su función es prever.

Sin embargo, al hacer esto se abstrae del tiempo la *duración* que es su esencia, y por tanto esta forma de pensar el tiempo no es compatible con una filosofía en la que la conciencia del ser humano que experimenta este tiempo es tomada en cuenta o en la que se quiera tratar sobre el tiempo *real*. Un minuto es inmutable si se ve como una medida; sin embargo, la experiencia que una persona (una conciencia) del mismo minuto puede ser radicalmente distinta según qué es lo que está transcurriendo en él.

Concluye Bergson que la vida no puede ser reducida a espacio, pues “no ocupa un lugar. Está en el mismo ser material, pero se mueve, cambia, *dura*.” (González, 2011: 62). Propone que su esencia es *pasar*, avanzar, ninguna parte de esa duración se superpone a otra, ninguna está allí cuando otra aparece: “A esta propiedad de *pasar* de lo que está vivo, la llama *durée*.” (González, 2011: 61). Este concepto explica al tiempo como la experiencia que tiene el ser humano de él y cómo esta puede variar según la percepción del que la experimenta: “la duración se presenta así a la conciencia inmediata y conserva esta forma mientras no ceda el puesto a una representación simbólica, sacada de la extensión.” (Bergson y Deleuze, 1977: 11). La *durée* no se mide, se *siente*.

Dado que decimos que la *duración* es algo que se *siente*, es por tanto una experiencia subjetiva. Luz González la llama también *duración interior*, pues se desarrolla en lo profundo del ser: “la experimentamos en nosotros como una

interpenetración de lo que nos acaece.” (2011:66). Bergson pone el ejemplo del vaso con agua azucarada:

Si deseo prepararme un vaso de agua azucarada, por más que haga, debo esperar a que el azúcar se disuelva. Este hecho sin importancia está lleno de enseñanzas. Pues el tiempo que tengo que esperar no es ya ese tiempo matemático que se aplicaría también a lo largo de la historia entera del mundo material, aun cuando se nos mostrase toda de una vez en el espacio. Coincide con mi impaciencia, es decir, con una cierta porción de mi duración, que no es prolongable ni reducible a voluntad. No se trata ya de algo pensado, sino de algo vivido, esto es, de una relación, de lo absoluto. (Bergson, 1963: 446-447).

Si queremos hacer un vaso con agua azucarada, debemos echar azúcar al agua y esperar que se disuelva, el tiempo tiene que pasar para que se disuelva. Para Bergson esta espera es un suceso significativo, ya que dependerá de nuestra impaciencia. Quizás movemos el vaso para acelerar el proceso, quizás la tomamos antes de que se haya disuelto por completo. En cualquier caso, la espera, y la experiencia del paso del tiempo tiene que ver más con un tiempo subjetivo, inclusive personal, que con los minutos exactos que pasen. “Lo principal que pretende decir Bergson con el vaso de agua azucarada es que mi espera, cualquiera que sea, expresa una duración como realidad mental, espiritual.” (Deleuze, 1983: 23). Lo mismo sucede con la espera en el tráfico de la ciudad, la experiencia de ese tiempo es importante no sólo por su extensión numérica, por cuantos minutos toma, sino por cómo sentimos la experiencia. Experimentamos esta *duración* en lo que podemos llamar el *yo*, “ese núcleo profundo de nuestra personalidad” (González, 2011: 64). Y es ahí que descubrimos que “la vida es

novedad, espontaneidad, creación continua, libertad, esto es, *voluntad*.”  
(González, 2011: 82).



### 1.2.2 El mecanismo cinematográfico del pensamiento

Ha dicho, entonces, Bergson que la *Durée* es la duración interior y tiene que ver con cómo experimentamos el tiempo que nos pasa cualitativamente y no cuantitativamente; sin embargo, se da cuenta que así no es como la percepción natural y el entendimiento humano suelen entender el paso del tiempo. Si bien la filosofía sobre el tiempo de Bergson parte de la crítica a la forma como se han tomado prestados los términos del espacio para pensar el tiempo, la cual le parece fundamentalmente errada para la filosofía, le parece lógico que las ciencias procedan de esta forma: tienen motivos para hacerlo ya que necesitan una manera práctica de contener el tiempo para poder tratar con él. Deben aprehenderlo para poder predecirlo, manipularlo. Pero se da cuenta que las ciencias no son las únicas que hacen esto: mucho antes de que la ciencia tenga esta aproximación al tiempo, la tuvo la metafísica.

Desde la filosofía más antigua se ha tenido una aproximación lineal a tiempo. Al preguntarse el porqué de esto, se topa con que esta es la forma de la misma mente humana de aproximarse a algo tan complejo como el paso del tiempo: “Esto es ciertamente lo que creíamos percibir al estudiar la estructura del entendimiento humano. Nos pareció que una de sus funciones era justamente la de enmascarar la duración, ya en el movimiento, ya en el cambio.” (Bergson, 1972: 14).

El movimiento es la expresión del cambio en la duración, es como percibimos el paso del tiempo: “Que la duración sea cambio, esto forma parte de su propia

definición: ella cambia y no cesa de cambiar. [...] Ahora bien, el movimiento expresa un cambio en la duración o en el todo.” (Deleuze, 1983: 22). Percibimos el paso del tiempo por el movimiento. Así continúa indagando en cómo procesa la inteligencia este movimiento: “¿Se trata de movimiento? La inteligencia no retiene de él sino una serie de posiciones: primero alcanza un punto, luego otro, después otro más. [...] Rápidamente intercala posiciones nuevas, y así indefinidamente. De la *transición* aparta la mirada.” (Bergson, 1972: 14-15).

Cuando pensamos en el movimiento de algo, cuando recordamos o proyectamos, pensamos en momentos, posiciones específicas y pasamos de un momento a otro. Si muevo una taza de un lado de mi escritorio al otro, pienso en el lugar de inicio y el lugar de final, quizás, si presto atención más detalladamente, pienso en el momento en el que la taza está al medio del trayecto, pero me refiero siempre a puntos fijos, dice Bergson: “Nada más natural, si la inteligencia está destinada sobre todo a esclarecer nuestra acción sobre las cosas. Nuestra acción sólo se ejerce cómodamente sobre puntos fijos; es, pues lo fijo lo que nuestra inteligencia busca; ella se pregunta dónde está lo móvil, dónde estará lo móvil, dónde *pasa* lo móvil.” (Bergson, 1972: 15).

El entendimiento humano hace, al igual que las ciencias (pues de ahí nacen las ciencias), el ejercicio de ponerle “pausas virtuales” al tiempo para poder comprenderlo y nombrarlo. El tiempo está constantemente moviéndose, desarrollándose, lo que lo hace imposible de envolver para el entendimiento humano que necesita de conceptos fijos para ordenar el mundo. El movimiento, el

cambio, son las formas como el ser humano percibe el paso del tiempo. Pero cuando intentamos pensar en lo móvil, lo terminamos descomponiendo en diferentes “posiciones” fijas.

Estas posiciones fijas, dice Bergson, son como los fotogramas de una película. “cuando el cine reconstruye el movimiento con cortes inmóviles, no hace sino lo que hacía ya el pensamiento más antiguo, o lo que hace la percepción natural.” (Deleuze, 1983: 14). El cine deconstruye el movimiento en imágenes y fotos tomadas en un intervalo regular para luego hacerlas desfilas frente al proyector generando la ilusión de movimiento. Bergson compara la percepción e inteligencia humana al funcionamiento del cinematógrafo, donde para generar movimiento, se descompone el mismo en diferentes “poses” o pausas. Esto es lo que Bergson llamará “el mecanismo cinematográfico del pensamiento”. (Martin, 2010: 53).

Gilles Deleuze, filósofo francés, años después toma esta comparación y teoría de Bergson y la aplica a un análisis sobre el cine. Cuando Bergson hace esta comparación entre el pensamiento humano y el cine, realmente no está haciendo una valoración del cine como medio artístico: está hablando del cinematógrafo como aparato; por tanto, dice que el movimiento que este crea es falso. Al igual que la percepción natural, no representa un tiempo o movimiento “real”. Deleuze, sin embargo, va a refutar esto usando los propios términos de Bergson.



El cinematógrafo en el tiempo de Bergson era principalmente un avance tecnológico, es posteriormente que se consolida como medio artístico. Lo que Deleuze va a decir de la “crítica”<sup>5</sup> de Bergson sobre el cine es que es válida quizá en los inicios de este, pero cree que al tachar su movimiento como falso, se le adjudica una negatividad al medio que desestima su potencial artístico. El cine, como medio, ha progresado mucho más allá de lo que Bergson pudo experimentar en su tiempo y, por tanto, ya no es sólo un remedo de la percepción natural que reproduce la realidad “como la vemos”, sino que tiene la capacidad, como medio artístico, de construir sentidos, transmitir emociones y expresar subjetividades. Sobre esto Jorge Martín dice lo siguiente:

Bergson, cuyo objetivo era describir cómo trabaja la inteligencia humana, señala el modo en que funciona el aparato cinematográfico, y por eso destaca que los fotogramas son discontinuos y estáticos. Deleuze, que analiza el cine desde una perspectiva estética, destaca la percepción continua y dinámica que se experimenta al contemplar un film. Para él, de la artificialidad de los medios no se puede inferir la artificialidad del resultado. (Martín, 2010: 55).

Para Deleuze, que el modo en que funciona el cinematógrafo sea una ilusión no quiere decir que el cine, como medio artístico, no pueda expresar la Duración o la vida humana de una forma que se sienta verdadera. Deleuze hará hincapié por ejemplo en las diferentes formas en las que la cámara es usada para generar sentidos como los planos, movimientos de cámara y montaje. Puede el cine,

---

<sup>5</sup> No es realmente una crítica, Bergson usa la imagen del cinematógrafo como algo conveniente con lo que explica cómo ve él el funcionamiento de la percepción humana. Sin embargo Deleuze intenta rescatar al cine de quedar en el lugar de "algo falso" que no representa adecuadamente el tiempo o movimiento real.

inclusive, explorar un tiempo que se aleje de la percepción natural, alargándolo y modificándolo según el sentir del artista.

Deleuze engendra entonces una teoría sobre la imagen en el cine con relación a la *duración* bergsoniana. Dice que las imágenes del cine, para conservar su sentido, deben verse no como cortes inmóviles a los que el aparato les dará movimiento, sino cómo imágenes móviles en sí mismas a las que no se les puede (o debe) extraer el movimiento que les es inherente pues dejarían de tener sentido. A esto lo llama la imagen-movimiento<sup>6</sup>, la cual explica de la siguiente manera: “En suma, el cine no nos da una imagen a la que él le añadiría movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen-movimiento.” (1983: 15). Así, la imagen en movimiento que provee el audiovisual no es independiente del tiempo que la conforma, sino que se desarrolla, necesariamente, en un tiempo. La riqueza de esta imagen viene de su movilidad.

---

<sup>6</sup> La imagen-movimiento es la primera "imagen" a la que llega en sus análisis, sin embargo, luego desarrolla también la imagen-tiempo, y otras "sub imágenes" como la imagen-afección, la imagen-percepción, etc

### 1.3 La experiencia del tiempo en Lima

*“Es preciso tomar conciencia de que hay una fundamental riqueza en el mundo y proviene de la vida.” Luz González Umeres.*

Si pensamos en el tiempo que se vive en Lima en los términos de Bergson, como *duración*, nos damos cuenta que existe una relación particular entre los individuos y la duración que experimentan. El tráfico se convierte en un espacio-tiempo suspendido, un “limbo” temporal. La ciudad se mueve alrededor, el tiempo pasa, pero uno se encuentra inmóvil.

Si bien el problema del tráfico en la ciudad de Lima afecta diferentes aspectos de la vida urbana, es más común ver un análisis desde el aspecto económico, sociológico o sobre la pérdida de productividad que este genera, que desde la práctica artística, sobre los aspectos más personales o psicológicos que pueden afectar a las personas como individuos. No hay una pregunta o reflexión respecto de cómo se *vive* este tiempo.

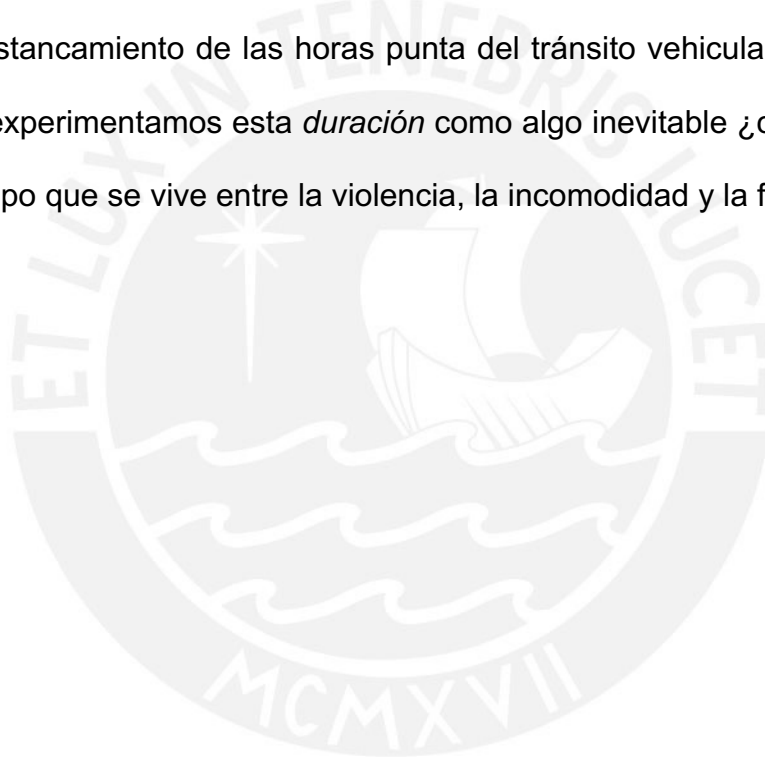
Cuando Bergson describe qué son el movimiento, la duración y por consiguiente el tiempo, hay un elemento sumamente rico en su descripción de estas cosas, un componente casi de asombro respecto de la idea del devenir constante que es el tiempo “real”, de esta movilidad y cambio constantes: “la duración se revelará tal

cual es: creación continua, surgimiento ininterrumpido de novedad” (Bergson, 1972: 17). Sin embargo, al aplicar ese concepto al tiempo que se experimenta en Lima, observamos que esta propuesta entra en conflicto con la realidad. Lo que experimentamos en Lima es un “cambio constante” que se siente estático, que no cambia, que no se mueve, que se estanca: como pausas virtuales dentro del tiempo real. Cuando estamos estancados en el tráfico, parados en el micro o sentados en un taxi, estamos esperando, detenidos en un constante empezar y parar. La forma en la que se experimenta el tiempo en Lima en estos momentos de “limbo” del tráfico genera un conflicto; por un lado, por la gran cantidad de tiempo, y por tanto de vida, que le cuesta a cada persona, pero también por la frustración que se genera al contraponer la intención de los ciudadanos con la realidad de la ciudad y por cómo esta experiencia de tiempo nos afecta, nos cambia, nos *corrompe*.

Henry Bergson sostiene que “el tiempo es movilidad” y que el ser humano percibe el tiempo debido al cambio en este el cual produce movimiento (1972: 12); sin embargo, en el día a día de Lima, donde predomina la sensación de estancamiento, donde la movilidad se percibe estática, este tiempo se trunca. Se puede percibir una especie de contradicción entre el devenir del paso del tiempo y la percepción que se tiene sobre ello. La *duración* es el tiempo que se vive y se experimenta. Para las personas que se movilizan en la ciudad este tiempo, esta duración, se vive alienado como si no fuese de los individuos, como si la ciudad nos robara pedazos de tiempo. Es una experiencia en el mejor de los casos de una espera inevitable, en el peor de incomodidad constante. El ambiente que se

genera es uno de frustración. En el día a día de la ciudad, el tiempo es una cuestión agobiante.

Concluimos por tanto que existe un problema de movilidad en la ciudad de Lima que afecta el tiempo de las personas y contrapone, además, la intención de sus habitantes con la realidad que viven. Surgen entonces dos preguntas fundamentales: Si el tiempo es movilidad ¿dónde está ese movimiento en el constante estancamiento de las horas punta del tránsito vehicular o del día a día limeño? Si experimentamos esta *duración* como algo inevitable ¿cuál es el estado de este tiempo que se vive entre la violencia, la incomodidad y la frustración?



## CAPÍTULO II. REPRESENTAR EL TIEMPO

### 2.1 El grabado en expansión y sus posibilidades

*“El grabado, como cualquier otro arte, no puede pertenecer al sistema de las verdades últimas y definitivas, sino al del ensayo, la experimentación y la posibilidad.” Juan Martínez Moro.*

El arte contemporáneo es un arte del concepto. Para Valent, “el artista contemporáneo diseña experiencias,” (2014: 103), y la precisión o no de esa declaración puede debatirse, pero es cierto que existe actualmente un interés en que la obra de arte no sea sólo un objeto, sino que sostenga un discurso. Esto ha supuesto un cambio en la forma en la que se piensa y produce arte en todas las disciplinas y campos artísticos y el grabado no es la excepción. Este cambio ha significado una actualización importante en cómo el grabado se ve y se piensa a sí mismo. Juan Martínez Moro dice que a partir de este fenómeno el grabado “se ha liberado, al fin, de los condicionantes históricos que durante siglos lo han mantenido en una ambigua situación en el campo de las artes.” (2008: 121). Y es que por muchos años el grabado ha sido considerado un arte “menor”, subyugado a la pintura o no tan valioso como el dibujo, por su proximidad a los medios de difusión masiva como la imprenta y la “falta”, entonces, de una obra “única”.

Actualmente, sin embargo, en la “era de la reproductibilidad técnica” como la llama Walter Benjamin, donde todo se reproduce constantemente, el grabado encuentra un nuevo lugar donde reivindicarse a sí mismo y afirmar su identidad como medio artístico. Por ello, hoy en día se puede hablar de grabado desplazado, grabado en expansión o gráfica de campo expandido<sup>7</sup>. Estos términos hacen referencia a la forma en la que los conceptos, procesos y formas tradicionales de hacer grabado son llevados más allá de sus límites convencionales, pudiendo explorar las posibilidades de la gráfica lejos de la técnica clásica. Como escribe Martínez Moro: “Las consecuencias de tal ampliación atañen directamente a la relación del grabado con el arte contemporáneo, extendiendo sus posibilidades plásticas hacia conceptos generativos [...] tanto temporales, [...] como espaciales”. (2008: 73). El grabado contemporáneo se propone, a partir de este desplazar o expandir en sus formas, crear nuevos modos de producir y generar significados mediante los procesos que le son propios.

Así mismo, parte de la evolución que ha tenido el grabado es la inclusión en su práctica de nuevas tecnologías como los medios digitales y electrográficos<sup>8</sup> por

---

7 “El término “gráfica expandida” o “de campo expandido” surge del estudio escrito por la crítica Rosalind Krauss, titulado *La escultura de campo expandido*, en el que reflexiona y revisa las fronteras y los límites que el medio escultórico se puso a sí mismo durante las décadas de los años 60 y 70.” (Gallardo, 2015: 96). Asimismo “El concepto de “desplazamiento” del grabado se acuñó en Chile como consecuencia de la crisis de las técnicas tradicionales y del rumbo que estas fueron tomando en los centros de formación artística.” (Memoria Chilena, 2018).

8 “Podemos denominar electrografía, o grafía eléctrica o electrónica a todo gesto generado por el uso de sistemas y tecnologías eléctricos, electromecánicos o electrónicos. Así, podemos definir como obra electrográfica: toda producción creativa que contemple para su realización el uso de sistemas o tecnologías de estas características, [...] todas aquellas obras artísticas realizadas mediante el uso total o parcial de fotocopadoras, faxes, ordenadores, videos y, en general, de sistemas digitales de generación, manipulación, impresión o reproducción de imágenes [...] así

ejemplo, la fotocopia o la impresión digital. Y es que “se sostiene como continuidad para el grabado y para el arte impreso la utilización y la incorporación de tecnologías industriales de impresión. Su cercanía histórica con los medios de comunicación impresa y con la ambigüedad de habitar el espacio del arte con dispositivos propios del universo de la comunicación, es una condición que distingue a la disciplina.” (Valent 2014: 104). Históricamente el grabado ha tenido siempre una relación estrecha con la tecnología y los medios de reproducción masiva, que, como menciona Valent (y se ha señalado anteriormente), lo situaba en un lugar para muchos ambiguo respecto de la autenticidad de su obra. Sin embargo, en el panorama contemporáneo este debate pierde sentido, ya que la mecanicidad o no de la técnica es sólo relevante respecto de lo que se quiera decir. Es inclusive común hoy la inclusión de copias que anteriormente hubieran sido calificadas de “errores” de impresión.

En este sentido, los elementos fundamentales que participan el proceso de grabado son tres: una matriz, es decir, algo de donde parta la imagen a reproducir (puede ser una madera o una imagen creada en la computadora), un vehículo que la transfiera (tradicionalmente la tinta) y un soporte, algo que sostenga la imagen (un papel, una tela, una pantalla, etc). Condensando el grabado en sus conceptos básicos, puede este entonces tomar nuevas formas diferentes de la edición. Vanessa Gallardo propone: “Demos forma a una nueva etapa acorde a nuestra época, donde lo reproducible sea una opción de la cual obtener, no tal vez una edición, sino, ¿por qué no? una instalación, un video, un dibujo, una performance

---

como aquellos sistemas de transferencia que transforman las imágenes realizadas mediante los procedimientos y las tecnologías citadas.” (Gallardo, 2015: 22).



o una intervención.” (2015: 94). El grabado contemporáneo busca hacer uso de su potencial de reproducibilidad, de su estética y de sus procesos, para crear propuestas artísticas diversas. Como resultado de esto, “la experimentación y la investigación en grabado se mueve, hoy por hoy, en unos términos de versatilidad casi tan amplia como artistas se acercan a su práctica.” (Martínez Moro, 2008: 144). Los resultados de tal apertura de la práctica gráfica son tan diferentes como posibilidades existen.

En el marco de esta tendencia una de las formas o lugares a los que ha sido desplazado el grabado es el del espacio de la imagen en movimiento. La artista Gali Weiss resalta la aparente contradicción que esto supone, ya que el grabado tiende más bien a lo estático<sup>9</sup> (Weiss 2015: 1), a dejar una marca permanente. Sin embargo, a pesar de esto, existen en los últimos años un número de grabadores alrededor del mundo cuyo trabajo gráfico los ha llevado, de una forma natural, a incursionar en la imagen en movimiento. Una de estas artistas es la misma Weiss quien en su obra “His Daughter’s Father” (2015, Figura 1) utiliza los recursos de la fotocopia y el transfer para crear una animación. Otra artista que podría mencionar en esta línea es la coreana Kakyong Lee, quien utiliza grabados hechos en punta seca para crear animaciones sobre la vida cotidiana. (Figura 2 y 3). En el contexto local, un trabajo que no utiliza propiamente el grabado, pero sí la superposición de imágenes en movimiento y algunos recursos similares para hablar del tránsito en la ciudad en Lima, es “Tránsito anónimo” de Rosa María Valle (Figura xx).

---

9 “[T]o print, to imprint: to impress, to mark, to stamp, to engrave, to etch, to indent - all verbs implying fixity and permanence.” (Weiss 2015:1)

Weiss se pregunta qué es lo que lleva a estos artistas, que se han formado como grabadores, a utilizar recursos propios de la impresión para crear imágenes en movimiento, que desplazan la idea misma de permanencia que pareciera tener el grabado. Si bien no hay una razón única para explicar este fenómeno, una de las ideas que propongo es que la secuencia y multiplicidad que aporta esta disciplina a la producción de imágenes puede, finalmente, ser traducida en movimiento. En el grabado “el factor tiempo queda ya definido en origen en virtud de su articulación como desarrollo secuenciado” (Martínez Moro 2008:65). Son la posibilidad de la serie y el reconocimiento del grabar como un proceso los que le dan una clara dimensión temporal que puede finalmente ser traducida en animación.

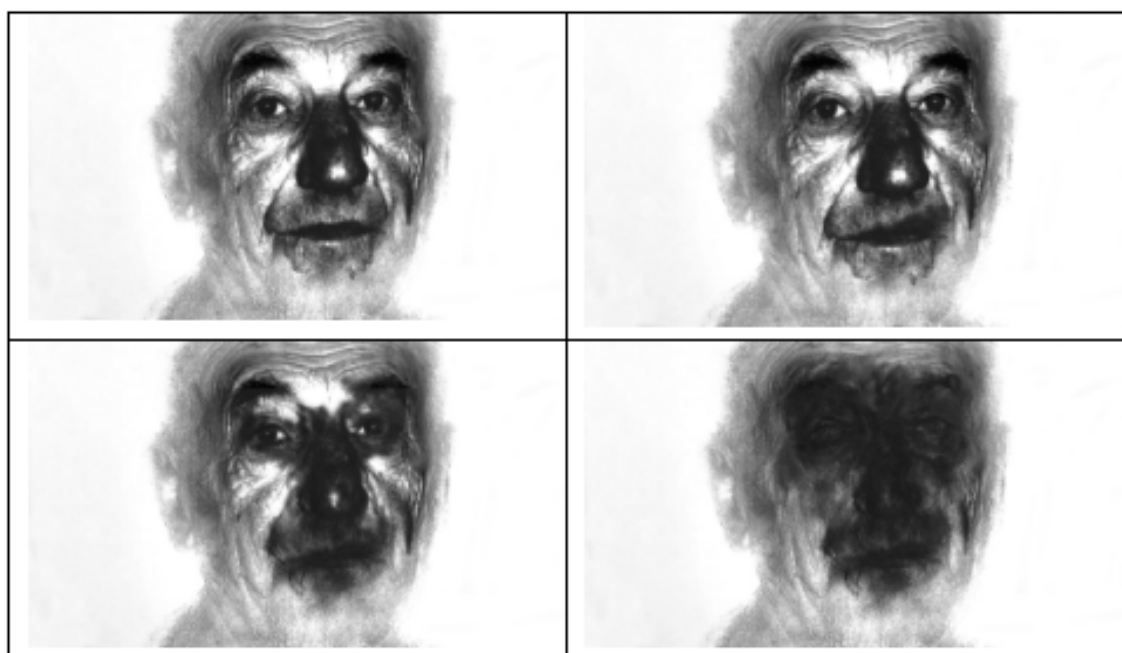


Figura 1 – Gali Weeiss. Fotogramas *His father's Daughter* (2015)

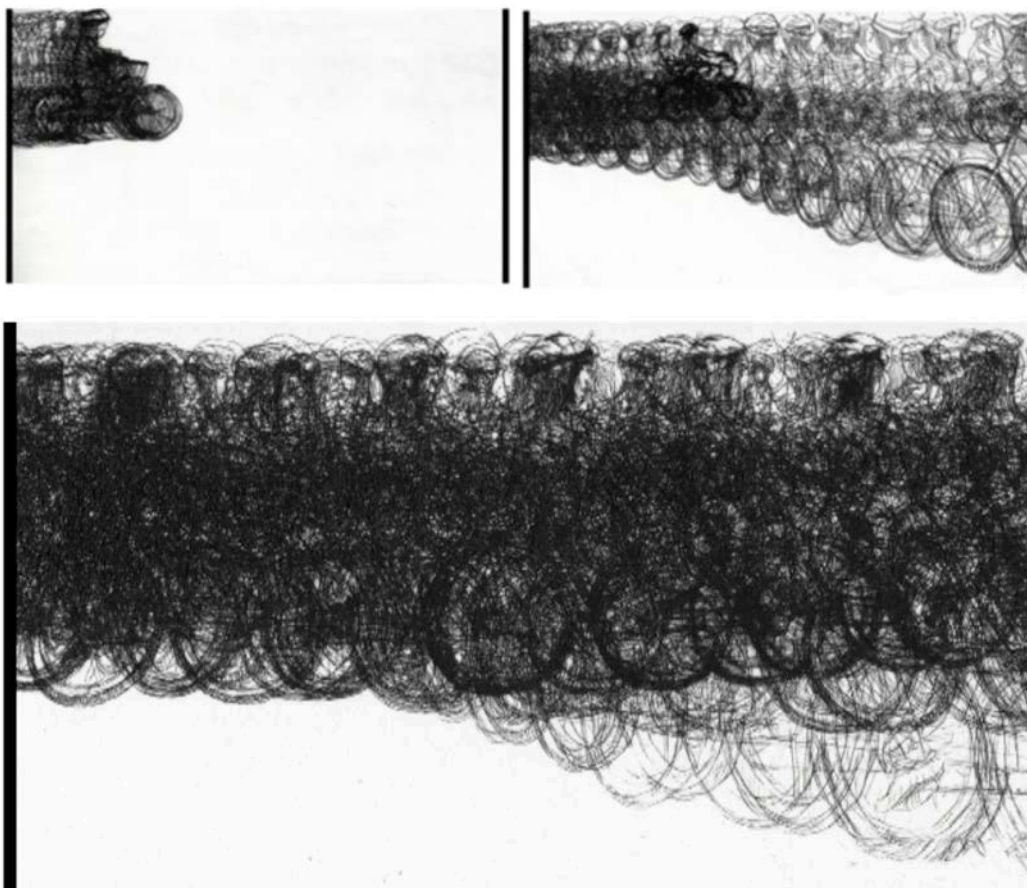


Figura 2 – Kakyoun Lee. Fotogramas *Hana's Ride*. (2014-2015). Puntaseca sobre papel blanco.<sup>10</sup>

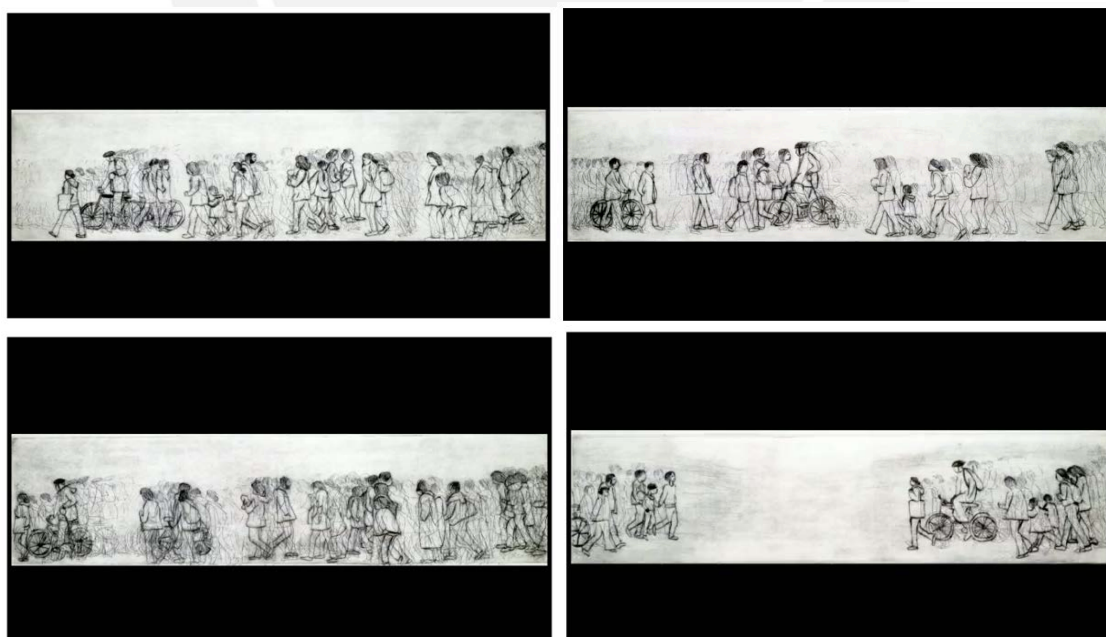


Figura 3 - Kakyoun Lee. Fotogramas *sin título*, puntaseca sobre papel. (2009)<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Fuente: <http://kakyoungee.com/>

<sup>11</sup> Fuente: <http://kakyoungee.com/>



Figura 4 - Rosa María Valle. Montaje *Tránsito anónimo* (2016)<sup>12</sup>



Figura 5 - Rosa María Valle. Fotogramas *Tránsito anónimo* (2016)<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=DR-B7YnsffE&t=1s>

<sup>13</sup> Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=DR-B7YnsffE&t=1s>

## 2.2 Animación expandida

*“Asistimos a un mundo diverso, articulado ampliamente con la tecnología, un mundo de nativos digitales rodeado de pantallas e interfaces. En él se despliegan imágenes en movimiento, representaciones de temporalidades existentes e inexistentes de la mano de la animación.” Camino Cogua.*

“Animar” significa “dar vida”. Cuando pensamos en animación, nos vienen a la mente los dibujos animados de la televisión y las películas de Disney, y no pareciera haber confusión alguna respecto de cómo definir el medio, y es que como dice Paul Wells “cuando la animación está hecha de forma tradicional cuadro-por-cuadro, es comparativamente fácil de definir, pero esto se problematiza significativamente en la era digital.”<sup>14</sup> (Wells y Moore, 2016:7) y me gustaría agregar que no sólo en la era digital sino también en el escenario contemporáneo. Esto se debe a que no sólo se problematiza por lo digital, sino porque cuando empezamos a pensar con más profundidad sobre qué es la animación y qué podemos considerar o no dentro de este medio nos topamos con escenarios que en un principio no saltaban a la vista. La animación es un arte interdisciplinario que puede abarcar “dibujo, escultura, modelado, performance,

---

<sup>14</sup> In many ways, when animation is made in the traditional frame-by-frame form it is comparatively easy to define, but this is significantly problematised in the digital era. (Wells y Moore, 2016: 7).

danza, ciencias de la computación, ciencias sociales, y mucho más”<sup>15</sup> (Wells y Moore, 2016: 6). De la misma forma como ha pasado en el grabado, se han expandido las fronteras de los que considera o no animación.

La intención por querer representar el movimiento, el paso del tiempo, es tan antigua como el ser humano mismo. Haciendo una revisión bastante inclusiva de la historia de la animación, se podría decir que los primeros dibujos secuenciados son también algunos de los primeros dibujos hechos por la humanidad (Freeman 2015: 13). Las pinturas rupestres en las cuevas de Altamira retratan el movimiento de los cazadores y el día a día de quienes las pintaron. Sabemos entonces que, “la animación no siempre estuvo ligada al cine, es anterior históricamente y aparece asociada a otro tipo de espectáculo.” (Dematei, 2015:27). La creación de la ilusión de movimiento nace ligada a los diferentes artefactos ópticos muy anteriores a la creación de la cámara. Es, de hecho, gracias al desarrollo previo de estos aparatos que posteriormente la imagen dibujada o pintada puede ser reemplazada por la imagen fotográfica dando paso a la creación del cinematógrafo.

Paul Wells escribe que la animación podría definirse, de una forma práctica, como la creación artificial de la ilusión de movimiento en líneas y formas inanimadas que no han sido grabadas directamente en la forma fotográfica convencional. Sin embargo, por más que esta definición sirve para definir algunos tipos de

---

<sup>15</sup> “Animation is a cross-disciplinary and interdisciplinary art and craft, embracing drawing, sculpture, model-making, performance, dance, computer science, social science and much more.” (Wells, Moore, 2016:6)



animación tradicional ha probado ser insuficiente en la descripción de otros tipos de animación (Wells, 2011:10)<sup>16</sup>. Esto se evidencia especialmente cuando incluimos en ello a las nuevas tecnologías y nuevos medios. Como nos recuerda Camilo Cogua, “existe también animación que no requiere siquiera de cámara para ser creada, como es el caso de aquella que se hace rayando negativo o la que se genera directamente en el computador o por medio de procesadores de video o código”. (2014: 115). La animación es un arte necesariamente interdisciplinario, que por tanto puede abarcar en su práctica una amplia gama de formas de expresión artística.

Encontramos, entonces, un debate respecto de la definición de animación. Marcelo Demetei reflexiona extensamente sobre esta situación utilizando el término “Animación Expandida”, para referirse a “toda aquella animación que sale de los preceptos de lo que habitualmente se conoce como animación.” (2015: 13). Este es un término que engloba mejor todas las formas de animación que quizás no entran en las definiciones más clásicas o tradicionales. El uso de la animación en este trabajo, por ejemplo, podría debatirse como dentro de una definición tradicional, pero dada su falta de una narrativa cinematográfica convencional, se establece más cómodamente dentro de esta nueva nomenclatura.

---

16 A working definition, therefore, of animation in practice, is that it is a film made by hand, frame-by-frame, providing an illusion of movement which has not been directly recorded in the conventional photographic sense. Although this is a definition which serves to inform conventional cel, hand-drawn and model animation, it has proven insufficient in the description of other kinds of animation, particularly the kinds of animation that have been facilitated by new technologies” (Wells, 2011: 10).

Particularmente el usar la animación permite una representación diferente de la “realidad”, así como crear escenarios gobernados por sus propios códigos y convenciones que difieren radicalmente del “mundo real”<sup>17</sup>. A diferencia del cine convencional, este medio ofrece nuevas posibilidades narrativas, técnicas y estéticas (Wells, Moore, 2016:8)<sup>18</sup> y permite tener un mayor control sobre la construcción y resultado<sup>19</sup> de la obra a crear. Esto gracias a que la animación “no representa o calca hechos, los crea, sus personajes, sus movimientos no existían previamente, son creados por el artista y son siempre presente.” (Santa, 2017: 256). No existe, necesariamente, un mundo previo que se va a fotografiar tal cual es, todo empieza de cero, como un dibujo en una “hoja en blanco”.



---

17 Animation can offer a different representation of ‘reality’ or create worlds governed by their own codes and conventions that radically differ from the ‘real world’.

18 “ offers new possibilities narratively, aesthetically and technically”

19 “Animation gives a greater degree of control over the construction and outcome of the work.”



## 2.3 Medios temporales

*“La paradoja: el fotograma es una obra de arte sometida a la velocidad” Carlos Santa García.*

Se hace bastante aparente la relación de la animación con el tiempo y su representación. La imagen en movimiento se desarrolla en un tiempo, tiene una duración por lo que resulta lógico pensar en ella para hablar del paso del tiempo. No obstante, esta relación no resalta como idónea para la representación del tiempo sólo por su condición móvil, sino también por la posibilidad que da el medio respecto de esa representación. Como se ha dicho anteriormente, “el cine de acción viva comparte las dinámicas básicas de la percepción del tiempo, es decir, que cuando filmo una pelota que rebota, en el cine de acción viva, masivo y común, voy a ver la pelota rebotando tal como lo haría en el universo real de percepción de lo temporal” (Cogua, 2014: 114). Sin embargo, esto no sucede de la misma manera en la animación. La imagen animada, “al no depender del tiempo humano, al ser el movimiento una creación y no necesariamente una representación, permite que los tiempos de desplazamiento también sean una creación del animador.” (Santa, 2017: 265). Dando paso a la creación de temporalidades inexistentes en el mundo “real”.

En sus escritos sobre animación expandida, Camilo Cogua se pregunta lo siguiente: “¿Hay un tiempo “natural” de la imagen generada por código, pintada en óleo, construida en video o creada directamente en el computador?” (2014: 115). Con esto se refiere a que, a diferencia del cine convencional o del video,

donde la percepción del tiempo imita las dinámicas básicas de la realidad tal y como el ser humano la experimenta, la animación puede jugar y experimentar con la forma en la que el tiempo se construye. ¿Son necesarios 24 cuadros por segundo en una imagen animada? La respuesta es no; pueden ser tan pocos como 6, porque la imagen animada no necesariamente imita la forma “natural” en la que se experimenta el tiempo y esto le permite al artista crear su propia presentación del tiempo: “En efecto, los personajes o las manchas, inclusive la temporalidad de obturación de dos fotogramas por imagen, hace que ese movimiento sea único, que esa manipulación del tiempo no contenga la paradoja de ser la captura de un tiempo real que pasó. Es un movimiento hecho en el cine.” (Santa, 2017: 256). Es un tiempo enteramente creado por el artista. En el caso de este proyecto, por ejemplo, permite mostrar una percepción particular respecto del tiempo que se vive en Lima.

Carlos Santa reflexiona respecto de esta relación de la imagen animada con el tiempo, y dice que mientras las artes plásticas como la pintura son centrífugas y “pretende contener dentro de sí la expresión artística, decirlo todo en una imagen.” (2017: 256) son “una promesa de inmortalidad”. La animación es centrípeta: “Las imágenes vienen asociadas a la velocidad, al ritmo [...] se distingue de la pintura por el hecho que se desarrolla en el tiempo como la música y porque el punto clave de lo artístico no consiste, como en los cuadros, en reducir un proceso real o formal a un momento, sino justamente en el desarrollo cronológico de lo formal.” (2017: 256-257). La imagen animada no pretende contener un momento, pero que este se despliegue en el tiempo.

El grabado, sin embargo, podría tener un lugar en el medio de estas dos definiciones. Hemos visto que la animación es un medio necesariamente temporal, pero bastante menos evidente es la dimensión temporal del grabado. No obstante, como parte de su reivindicación en el escenario contemporáneo, se ha enfatizado la importancia del *proceso* en el grabado: “Uno de los puntos más importantes para redefinir el grabado desde una óptica contemporánea, es la reivindicación de su entidad como proceso.” (Martinez Moro, 2008: 131). Un elemento interesante del grabado es que, a diferencia de otras disciplinas artísticas como la pintura o la escultura, el *proceso* queda registrado como parte del mismo hacer de la obra: “Los tiempos del mismo son los distintos pasos que atraviesa cada una de las técnicas, a lo que hay que sumar una división temporal general entre el momento del trabajo de la plancha-matriz y el de su estampación.” (Martinez Moro, 2008: 65).

¿Qué quiero decir con esto? Para registrar el proceso de una pintura, o un dibujo; los diferentes trazos que se tuvieron que hacer; las modificaciones; adiciones; cambios de color; o lo que fuere, se tendría que recurrir a algún medio externo como una cámara de fotos o video que registre estos cambios, con lo que ese registro del proceso no es en sí mismo una pintura, sino otro tipo de arte. En el grabado esto es diferente, ya que el mismo proceso de modificar la matriz queda registrado en las pruebas de estado, que son en sí mismas grabados: “El testimonio de cada uno de los momentos del proceso creativo ha quedado tradicionalmente fijado y detenido en las sucesivas pruebas de estado que realiza el artista hasta llegar a la prueba definitiva o *bon á tirer*.” (Martinez Moro, 2008: 65). El proceso de transformación de la matriz, suele registrarse por el mismo

medio y es necesario hacerlo para el desarrollo de la obra. Asimismo, se evidencia en estas pruebas el paso del tiempo en el desarrollo de la obra. Es así, que las pruebas de estado y pruebas de artista han cobrado valor como obra en sí misma.

Por otro lado, el grabado es un arte de la serie, y es aquí donde creo que tiene su mayor cercanía con la animación. En lo visto hasta ahora, la temporalidad es algo que está ligado tanto a la animación como a la práctica del grabado, quizás a uno más obviamente que al otro. Pero es la serialidad la que, a mi parecer, cementa la relación entre ambos medios, pues la secuencia y multiplicidad que aporta el grabado a la producción de imágenes puede, finalmente, ser traducida en movimiento.

Se dijo anteriormente que la artista Gali Weiss resaltaba la cualidad estática de grabar y se preguntaba por la paradoja que aparentemente suscita utilizar la imagen estática de la impresión y someterla al movimiento. Sin embargo, si vemos la edición de grabados como un todo, la serie y el proceso que implica el grabado, nos topamos con que las copias, inclusive en una edición aparentemente uniforme, no son nunca exactas: “La repetición de una serie un poco amplia de estampas cuya intención sea conservar una cierta homogeneidad entre ellas, no consigue nunca imágenes iguales, cosa que sabe muy bien el estampador.” (Martínez Moro, 2008: 69). Existen siempre huellas del error humano, del paso del tiempo, del deterioro de las placas, etc; puede esta diferencia ser más o menos perceptible, pero está siempre allí. Si ponemos todas

las copias de una misma edición, de una misma imagen, juntas en una línea de tiempo y las animamos, notaremos la vibración entre las copias, evidencia del paso del tiempo y el “error” entre ellas. Y qué es el proceso de hacer animación tradicionalmente, cuadro por cuadro, sino poner una serie de imágenes, una tras de otra, con ligeras modificaciones entre ellas y generar así la ilusión de movimiento. En el caso de este proyecto, por ejemplo, el uso del grabado y medios electrográficos con sus diversos errores de impresión es lo que construye la animación.



### CAPÍTULO III. TIEMPO DE PAPEL

*“El error parece ser aquello que se interpone entre el ser ideal y el real. Un acontecimiento, un No-ser que transforma y deforma al Ser.”  
Alejandro Schianchi.*

#### 3.1. Presentación del proyecto

El proyecto artístico que forma parte de esta investigación utiliza medios como el grabado y la animación que se unen para generar piezas que reflexionan respecto al tiempo producido en el tráfico de Lima, y el sujeto que lo experimenta. La pieza principal es una instalación en la cual se proyecta una escena de tráfico. Dentro de esta, la imagen de algunos personajes se distorsiona gradualmente. La proyección es de una gran dimensión, ocupando una pared de la sala<sup>20</sup>. Alrededor de ella se pueden ver una serie de impresiones y fotocopias en papel, que corresponden a los diferentes cuadros con los que se genera la imagen en movimiento proyectada. Estas están acumuladas en las paredes a los lados de la imagen y desbordadas en el suelo por su cantidad.

El proyecto lleva como título “Tiempo de papel”. Esto es en referencia, por un lado, al tiempo de las animaciones que componen la instalación y que han sido construidas a partir de distintas impresiones en papel. Por otro lado, alude a la idea del tiempo que se trabaja desde el proyecto; es decir, a la duración que experimentamos dentro del estancamiento, a una sensación ilimitada, como la

---

<sup>20</sup> Según sea el caso del espacio, esta medida puede variar.

cantidad y calidad del papel que aparece en la instalación de manera abundante y precaria. Cuando decimos que algo es de papel comúnmente nos referimos a que es frágil, poco importante o desechable. Este es el estado del tiempo que nos toca vivir en la espera. Es tan común esta experiencia de tiempo en el día a día de la ciudad, de suspender nuestra existencia por tramos a la vez, que no se le presta importancia a cuánto es, y cómo nos afecta. Así, se ve esta duración como desechable, poco importante, de papel.



### 3.2. Primeras aproximaciones

Al inicio de esta investigación, partí de la reflexión sobre los conceptos de movimiento, cambio y tiempo. Tomando de referencia la teoría de Bergson sobre el tiempo y la *duración*, llegué a la primera pregunta planteada en el primer capítulo: si el tiempo es movilidad ¿dónde está ese movimiento en el constante estancamiento de las horas punta del tránsito vehicular o del día a día limeño? Si el tiempo pasa, y sentimos además que es abundante, ¿dónde está el movimiento que lo evidencia? Empecé por tanto un periodo de reflexión respecto de mi propia experiencia en el espacio/tiempo del tránsito limeño. Descubrí que cuando uno está en espera, inmóvil, se encuentra con lo que podríamos llamar movimientos “segunderos”, que marcan el tiempo mientras nuestro sentido común nos diría que no nos estamos moviendo. Estos son movimientos ligeros, repetitivos y casi imperceptibles como parpadear, respirar, marcar el tiempo con los pies, etc. Cuando uno piensa en movimiento raramente piensa en algo como respirar; sin embargo, esta acción evidencia el paso del tiempo. Por lo tanto, las primeras aproximaciones artísticas se enfocaron por lo tanto en estos movimientos. (Figura 6)

A la par que surgían estas reflexiones respecto de la naturaleza del tiempo y el movimiento en Lima, las contrastaba con las reflexiones que había tenido sobre el grabado y la animación. Encontré que el juego que ocurría entre lo aparentemente estático del grabado y la evidencia de su propio cambio en el proceso por medio de la animación de las copias tenía una relación con lo que observaba en la ciudad. Hay en ambos casos un movimiento que no se percibe como tal, pero que



cuando es señalado, revela el paso del tiempo. Lima se percibe como caótica, acelerada, estridente; no obstante se estanca, pero en este estancamiento existe otro movimiento, uno de espera, opuesto al que se intuye de la ciudad. Igualmente, se volvió aparente la naturaleza repetitiva de estas acciones, así como de la rutina general en la que están involucradas.

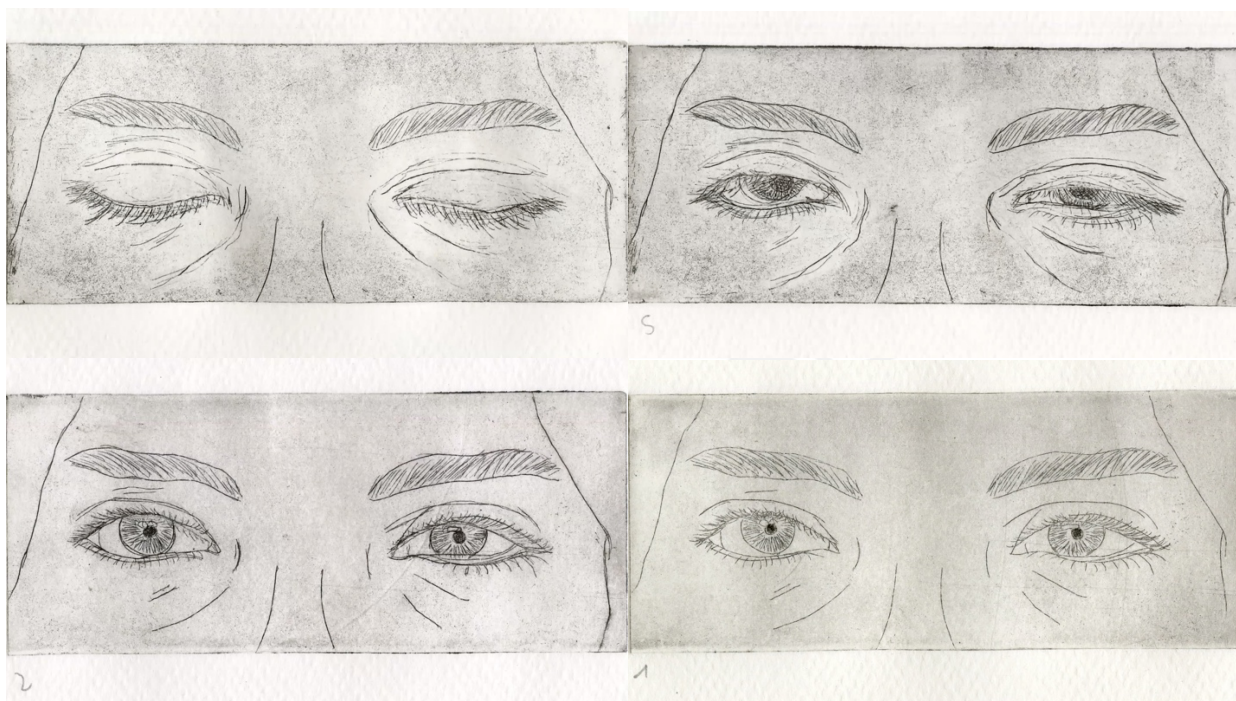


Figura 6 – Alejandra R. Laos. Fotogramas video prueba. Aguafuerte (2018)

Como resultado de estas reflexiones, se realizaron pequeñas animaciones de los movimientos mencionados anteriormente. Se identificaron los movimientos segundos que marcan el tiempo en la inmovilidad de la espera dentro del transporte. Se eligieron cuatro que fueran representativos: respirar, parpadear, golpetear<sup>21</sup> y *scrolllear*<sup>22</sup>. Se animó respectivamente a cada movimiento. Esta animación se realizó por medio del uso de la técnica de grabado en metal

---

21 El movimiento de golpeteo con el dedo que solemos hacer al escuchar música y marcar el ritmo.

22 Acción de mover texto o gráfica hacia arriba o abajo en una pantalla digital para ver diferentes partes de la misma.

intaglio<sup>23</sup>, en una sola placa de bronce por cada movimiento (Figuras 7 y 8). Se hicieron modificaciones sobre la misma placa de bronce en cada copia, documentando el proceso de transformación de las placas. Se trabajó con bronce en estas piezas con el fin de modificar la matriz constantemente, sin que esta vaya desapareciendo con cada modificación o estas fuesen totalmente irreversibles como hubiera pasado, por ejemplo, si se utilizaba la xilografía. Además, el trazo que se obtiene en el metal puede ser tanto sutil como brusco permitiendo un alto nivel de experimentación con la imagen. El bronce es un metal noble y la mordida de este puede ser limpia, fina y sutil, como el movimiento que se va a representar. Es también un material más maleable que, por ejemplo, el aluminio, lo que permite que cada cuadro de animación pueda ser grabado sobre la misma placa.



Figura 7 - Alejandra R. Laos. Fotograma *scrollear*. Aguafuerte (2018)

---

<sup>23</sup> El intaglio es una técnica de grabado en metal que consiste en realizar diversas incisiones en el metal, ya sea con un ácido que lo corroe u otras herramientas, con el fin de que estas incisiones sostengan la tinta y se pueda así imprimir la imagen deseada.



Figura 8 - Alejandra R. Laos. Fotograma *golpeteo*. Aguafuerte (2018)

En contraste con el tiempo lento y sutil que marcaba la aparente inmovilidad de la espera de la persona, estaba el movimiento del contexto. La ciudad que se percibe como rápida, agresiva y caótica, pero que en realidad está también estancada. En esta primera aproximación al contexto abordado, y en contraposición al movimiento anterior, me pareció interesante experimentar con aquel contexto que en una lectura inicial se percibe frenético, pero en realidad se encuentra estancado. Hay un movimiento entrampado entre avanzar y parar constantemente, como un tira-y-afloja de velocidades. Por ello, consideré pertinente trabajar con placas de aluminio. El acabado del grabado en aluminio tiene varias propiedades que me interesaban para representar el contexto de la ciudad de Lima. La mordida de este metal es tosca e impredecible; también, tiene un carácter y textura bastante particulares, sobre todo cuando la imagen a

reproducir es un *transfer*<sup>24</sup> o transferencia, que me parece adecuado para representar cómo se percibe Lima.

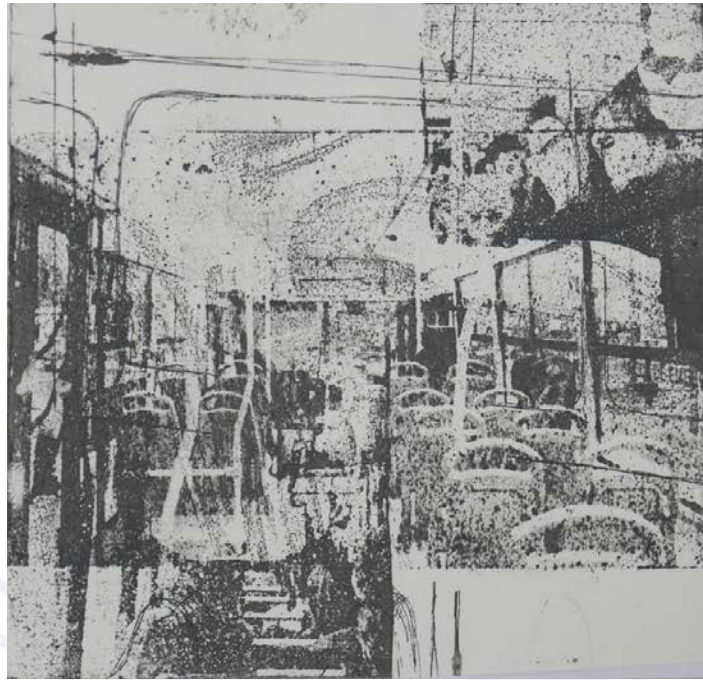


Figura 9 - Alejandra R. Laos. Fotograma. Transfer y aguafuerte sobre aluminio (2018)

Quise remarcar con la imagen las contraposiciones que veía entre la persona y el contexto, por lo que la imagen y consiguiente animación de “fondo”, fueron en casi todos los aspectos, opuestas a la del personaje. Utilicé dibujo, líneas sutiles y definidas, ausencia de color y un cambio casi imperceptible de cuadro a cuadro, para luego usar *transfer* de fotografías, una textura brusca, color y una sensación de movimiento acelerado y frenético. La construcción de estos grabados fue resultado de utilizar imágenes fotográficas para crear un fotomontaje del “fondo” en el que se encontraba este personaje. Se *transfirió* la imagen resultante en placas de aluminio. Con ello, el uso de las fotografías y el *transfer* confirieron una cuota de realidad a la imagen construida, así como de ruido visual.

---

<sup>24</sup> Técnica mediante la cual se transfiere una imagen, mayormente de una impresión láser, a otra superficie, usualmente por medio de un disolvente.



Se imprimió progresivamente el proceso de las placas, aumentando las transferencias unas encima de otras e interviniendo la placa con aguafuerte, incrementando así el contraste con las imágenes más bien sutiles de los movimientos realizados anteriormente (Figuras 9 y 10). Posteriormente se digitalizaron las copias obtenidas por medio de la fotografía, para ser editadas como una animación y finalmente montadas. Debido a la naturaleza repetitiva de los movimientos a representar, estas animaciones se editaron y montaron como *loops*<sup>25</sup> o bucles.



Figura 10 - Alejandra R. Laos. Fotograma. Transfer y aguafuerte sobre aluminio (2018)

Todo ello fue aplicado para las primeras cuatro proyecciones del proyecto. Así, cada pieza fue montada de tal manera que la proyección pudiera realizarse en dos papeles, uno de color blanco donde se proyectó el contexto y otro de color crema donde se proyectó el personaje, con la intención de generar dos planos.

---

<sup>25</sup> Un loop o bucle es un formato en el que el video se reinicia y repite automáticamente, sin poderse discernir un inicio o final fijos en la imagen en movimiento.

Cada una de las cuatro piezas de video está compuesta por dos animaciones hechas con grabados y medios electrográficos. Estas siguen a un personaje específico dentro del transporte.

En estas instalaciones se podrán observar dos tipos diferentes de movimientos, y consecuentemente tiempos. En el centro se encuentra el personaje, aparentemente inmóvil y este realiza un movimiento sutil que marca el paso del tiempo. Detrás de este se encuentra el contexto con un movimiento más rápido y agresivo (Figura 11).

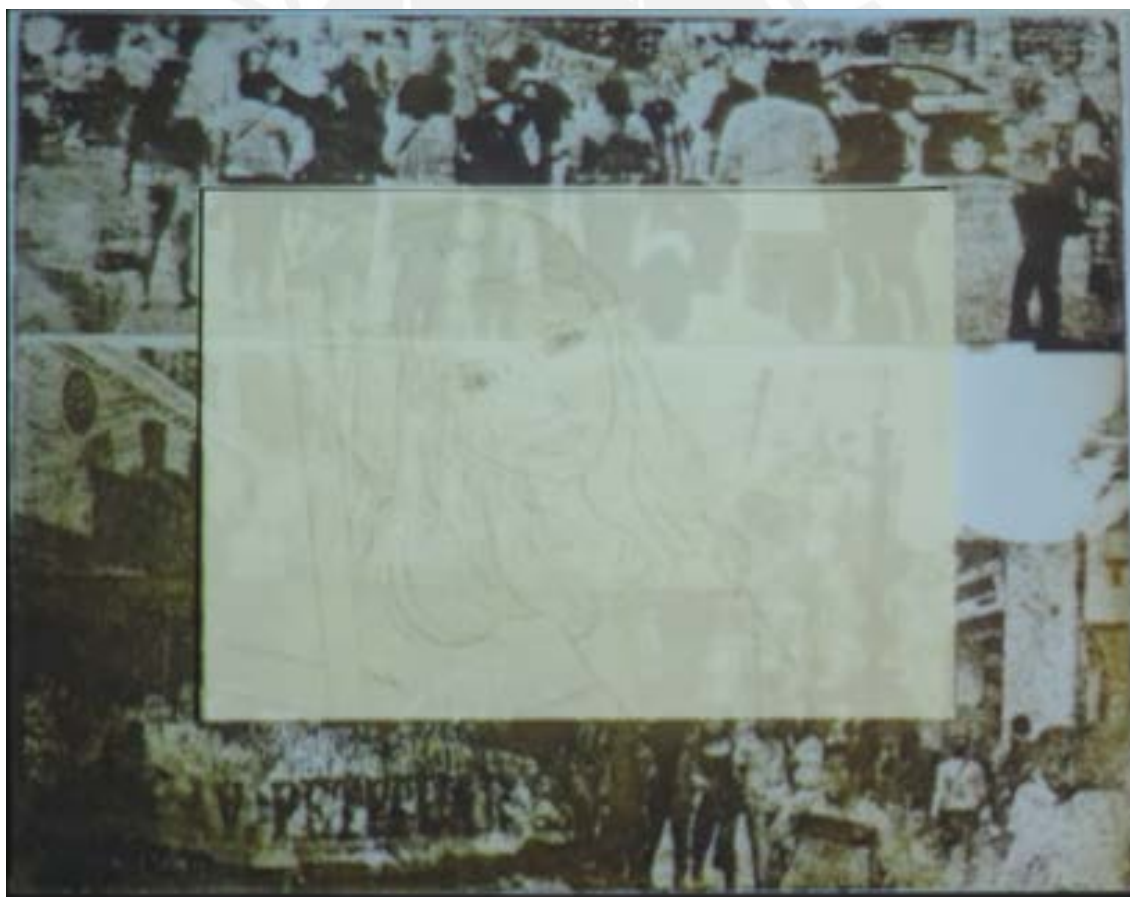


Figura 11 - Alejandra R. Laos. Proyección del primer montaje de la propuesta. (2018)

### 3.3 Hallazgos iniciales

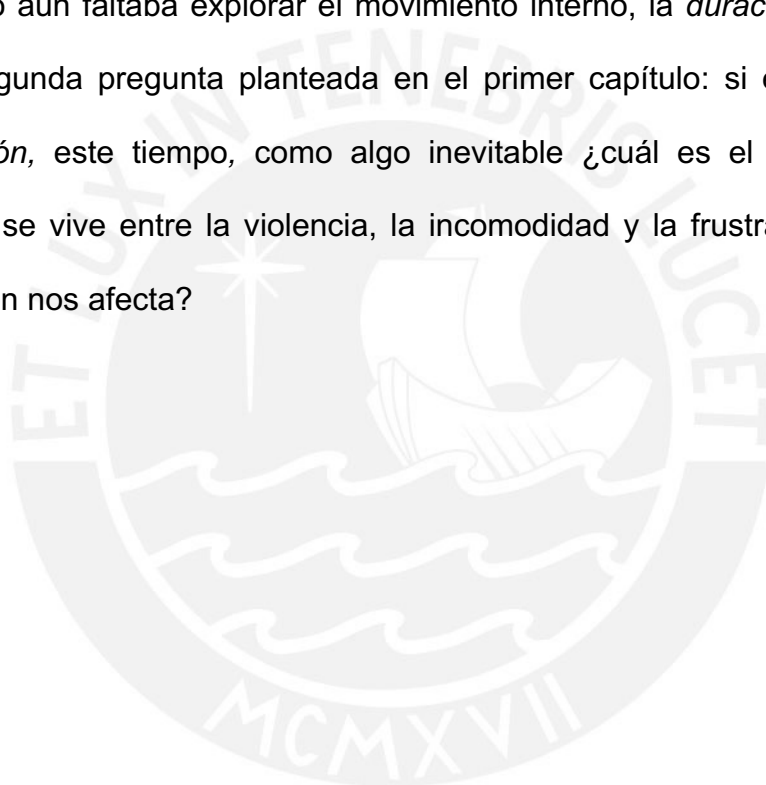
En este proceso surgieron algunas reflexiones respecto de este acercamiento inicial al tema. En primer lugar, las experimentaciones con el material generaron múltiples copias en papel de cada cuadro de animación utilizado. Estas impresiones en cada papel, se convirtieron en una evidencia física del tiempo que transcurría al realizar estos movimientos, por más pequeños que fueran. Así, esto demostraba, gracias a la cantidad de papel y la repetición, la extensión de estos momentos.

La espera en el estancamiento de la ciudad es una acción diaria, rutinaria, que se repite día a día y de manera imparable. Por tanto, el uso de la repetición y el *loop* es significativo, ya que estos extienden este movimiento, este momento aparentemente pequeño a un tiempo potencialmente infinito. Esta es una forma visual de ejemplificar el “limbo” que se vive en estos espacios, así como la sensación de lo que he llamado anteriormente “pausas virtuales” dentro del tiempo real.

En segundo lugar, si bien el juego de velocidades representaba el conflicto de percepciones y temporalidades contrapuestas que se había observado, las imágenes del sujeto estaban divorciadas del contexto. A diferencia de la situación que se ha descrito respecto de la experiencia que genera el estancamiento, el sujeto representado en las animaciones iniciales no parece ser afectado por su entorno. Asimismo, la *intención de velocidad* del sujeto, que es una de las cosas

que genera un conflicto interno dentro del mismo, no es aparente en estas animaciones.

Se concluyó que la contraposición entre la intención de los ciudadanos con la realidad de la ciudad es una experiencia de tiempo que nos afecta, nos cambia, nos *corrompe*. En estas piezas se exploró el movimiento externo del sujeto y la ciudad, pero aún faltaba explorar el movimiento interno, la *duración*. Por lo tanto surge la segunda pregunta planteada en el primer capítulo: si experimentamos esta *duración*, este tiempo, como algo inevitable ¿cuál es el estado de este tiempo que se vive entre la violencia, la incomodidad y la frustración? y ¿cómo esta duración nos afecta?





### 3.4 Construcción de la pieza principal

Con esta reflexión decidí enfocarme en el contexto general e idea del tráfico. Así, una vez identificado el movimiento físico de las personas, indago en otra clase de movimiento, uno que corresponda con la *duración* y el tiempo interno experimentado por las personas. Este tipo de imagen se va a alejar de la calma y pasividad del dibujo lineal y más bien representa y evidencia la *calidad* de este tiempo o de esta *duración*. Los individuos, en la repetición de esta situación de frustración, impotencia, hastío del día a día, son afectados por este entorno que describen como caótico. Así, su imagen se corrompe y se genera un error, un *glitch*<sup>26</sup>.

Esta nueva propuesta empezó con la observación y toma de referencias del espacio público de la ciudad. Esto consistió en el mapeo de la ciudad y su sistema de transporte, junto con la búsqueda de material periodístico y/o digital sobre el tema. (Figura 12)

Una vez compilada la información sobre esta primera fase de observación, se utilizó el material fotográfico recogido, así como el de artículos periodísticos para construir una imagen representativa de la realidad que se observó. Con ello, se empezó por construir el “fondo” o la escena general del tráfico.

---

<sup>26</sup> “El concepto glitch, [...] [sirve] para señalar un resultado inesperado debido a un mal funcionamiento. [...] El glitch, puede pensarse como un proceso de creación estética con errores digitales. Cualquier forma de interrupción o alteración del flujo de información codificado, servirá para generarlos. Estos datos corrompidos pueden aparecer como consecuencia de una acción deliberada, o por el contrario, un mero accidente.” (Schianchi, 2014: 161-162)



Figura 12 - Fotos tomadas de las páginas web de “El Comercio”<sup>27</sup> y “RPP noticias”<sup>28</sup>

Para componer la imagen descrita, se armó el fotomontaje de una escena de estancamiento representativa de la realidad de la ciudad (Figura 13). La imagen que presento se construyó seleccionando diferentes elementos del material recogido que se consideraron pertinentes y que describiré a continuación.

La escena se sitúa en la Av. Javier Prado, una de las avenidas principales de la ciudad, lugar ejemplar y sumamente icónico de la situación de tráfico que se quiere representar. En la imagen se observa una acumulación de vehículos de diferentes tipos que, por la perspectiva, desembocan de cara al espectador. Esta imagen se transfirió y trabajó luego en una placa de aluminio por las razones anteriormente expuestas respecto del tipo de mordida y textura que el aluminio confiere a la imagen (Figura 14). Posteriormente se digitalizó para servir de base y fondo de la imagen en movimiento final.

<sup>27</sup> Fuente: <https://elcomercio.pe/lima/transporte/trafico-javier-prado-genera-perdidas-s-222-millones-noticia-445805-noticia/>

<sup>28</sup> Fuente: <https://rpp.pe/columnistas/alexandrealmeida/lima-el-tercer-peor-trafico-del-mundo-noticia-1212423>



Figura 13 - Alejandra R. Laos. Fotomontaje (2018)



Figura 14 - Alejandra R. Laos. Prueba de estado (2018)

Luego de esto, nos preguntamos por la duración interior de los sujetos en el estancamiento. Observamos que los habitantes de la ciudad, en el repetir diario de esta situación de frustración, impotencia, hastío, se van viendo afectados por este entorno que describen como caótico y agresivo corrompiéndose ellos mismos. La repetición o “el acto de repetir” está sujeto al surgimiento del *error*.



Figura 15 - Alejandra R. Laos . Boceto “cobrador” (2018)

Haciendo un paralelo con el lenguaje visual y audiovisual, se puede decir que cuando surge un error en una imagen, la entendemos y la señalamos como corrupta. A partir de esta reflexión, se identificaron algunos personajes representativos que participan de la escena: un chofer de combi, un conductor de micro, una conductora de vehículo particular, una usuaria de transporte público y un pasajero de taxi. Las imágenes de cada uno de estos personajes fueron



abstraídas del fondo para ser tratadas de manera independiente. Luego fueron intervenidas con dibujo (Figura 15) y, posteriormente, utilizando una fotocopidora, con la que se copió cada imagen de estos personajes en una gran cantidad de veces. Estas imágenes fueron sometidas a una serie de cambios o errores de impresión y copia, tanto “naturales” como intencionales (Figura 16 y 17).



Figura 16 - Alejandra R. Laos. Fotograma video cobrador (2018)



Figura 17 - Alejandra R. Laos. Fotograma video pasajera (2018)

### 3.5 Finalización y montaje

Las experimentaciones hechas al inicio del proyecto resultaron en una gran cantidad de copias en papel. Sin embargo, cuando se profundizó en el tema y fue claro que parte de lo que se quería resaltar era lo numeroso que era el tiempo en el que se estaba poniendo énfasis, se llegó a la conclusión de que era necesaria una mayor cantidad de copias. Se utilizó por tanto la fotocopia por su alta capacidad de reproducción.

En este sentido, el tiempo que pasamos en el transporte es abundante, por lo que, cuando vemos las copias necesarias para construir las imágenes en movimiento de estos momentos, nos damos cuenta de que es una cantidad abrumadora. Asimismo, la fotocopia es un medio electrográfico muchas veces menospreciado o no tomado en cuenta como grabado ya que pertenece principalmente al ámbito de las comunicaciones antes que al taller de grabado “formal”. Esto también contribuye a ilustrar el estado del tiempo o situación que se está representando, ya que no es una imagen pulcra que demuestra la maestría de la técnica de grabado, sino una imagen fabricada y reproducida en un medio industrial, con un propósito utilitario. Por último, así como el aluminio, la imagen electrográfica tiene una estética y ruido visual propios del medio, que contribuyen a la textura de la imagen que se buscaba lograr.

Además, las copias se hicieron en papel *bulky*, en contraposición a un papel blanco “limpio” como lo es el bond u otros papeles considerados de mejor calidad, dado que irían en contra de la falta de cuidado que se quiere comunicar. El papel

*bulky*, sin embargo, presenta una calidad menor así como una propiedad desechable que ayudan a representar mejor la condición en la que se encuentra este tiempo.

En el curso del proceso, se digitalizaron las copias con sus errores, para crear una serie de animaciones (videos en *loop*) de estos personajes a partir de los cambios en sus figuras. Todo ello se realizó con el propósito de producir una imagen que se va distorsionando de a pocos, pero repetitivamente, lo que crea un ciclo en el que la imagen de las personas atrapadas en el estancamiento se deconstruye y, en la repetición de lo cotidiano del estancamiento, su imagen se diluye y borra.

Finalmente, el montaje de la instalación, apela a crear una escena de grandes dimensiones. Sobre una pared de la sala se proyecta la animación con las características ya descritas, mientras que alrededor de la proyección se observa cómo cuelgan las diferentes fotocopias de los cuadros de animación. Estos se encuentran en un estado de desborde por la cantidad en la que aparecen en la sala, hasta el punto de que llegan hasta el suelo de la sala misma (Figuras 18 - 22).

Así, desde una escala mucho mayor, se muestra cómo la percepción de conceptos que abarca esta investigación como repetición, tiempo y duración, materializados en el papel a través del uso de la animación y el grabado, se vuelve sobrecogedora, abrumadora y abundante.





Figura 18 - Alejandra R. Laos. Instalación Tiempo de papel (2018)



Figura 19 - Alejandra R. Laos. Fotograma video *Tiempo de papel*. (2018)



Figura 20 – Alejandra R. Laos. Fotografía de la instalación *Tiempo de papel*. (2018)





Figura 21 - Alejandra R. Laos. Fotogramas video conductora, 2018



Figura 22 - Alejandra R. Laos. Fotografía de la instalación *Tiempo de papel*. (2018)

### 3.6 Reflexiones finales

En el 2015, en una ponencia realizada en la PUCP,<sup>29</sup> Camnitzer habló sobre la inevitabilidad en el proceso de creación de una obra de arte (2015). El medio con el que se genera una obra artística, dice, no debería regirse según si pertenece a una u otra disciplina, sino porque es la “mejor” forma en que esa obra en específico puede ser expresada. Este trabajo utiliza el grabado y animación expandidos, pues permiten tratar el tema de la forma que se considera más adecuada, apoyándonos en los recursos temporales de la animación para enriquecer la imagen de la impresión y generar metáforas respecto al tiempo y la duración que serían imposibles en una imagen estática. De la misma forma, se utiliza el error como parte de la propuesta artística, tomando las herramientas que ofrece el grabado en términos de multiplicidad y repetición de la imagen para generar cuadros de animación inclusive tomando los “errores” como parte de la propuesta al presentar una deconstrucción de la imagen de los personajes que se encuentran en la escena.

En este sentido, el grabado ofrece extensa y diversa gama de posibilidades gráficas y estéticas. Cuando transgrede sus reglas más estrictas, potencia su capacidad de significación y representación. Apropiándose de sus propias formas de creación que lo distinguen como disciplina artística enfatiza las posibilidades de hacer aquello que lo hace único por su secuencialidad y capacidad de repetición.

---

<sup>29</sup> Pontificia Universidad Católica del Perú

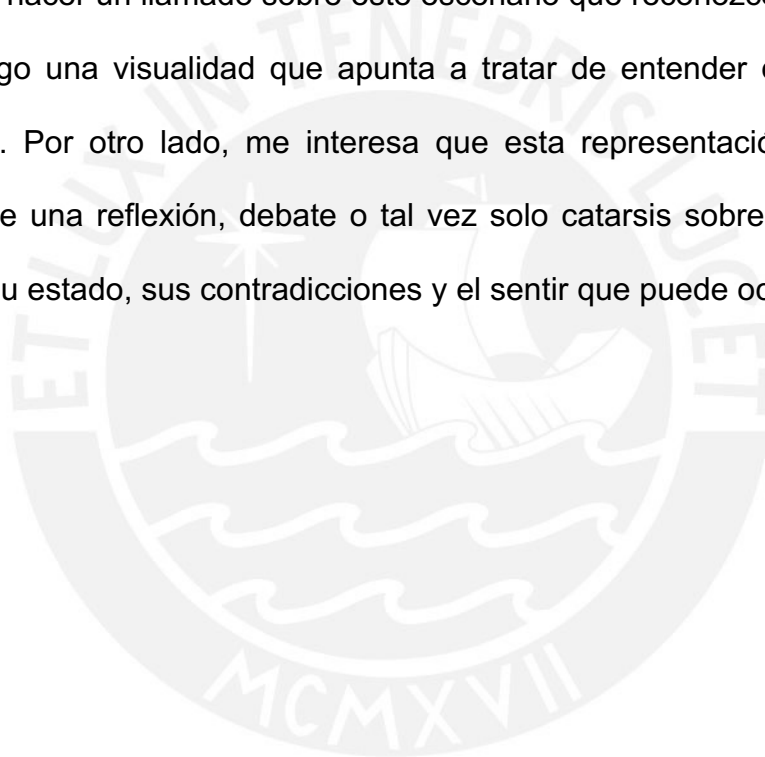
La animación, por otro lado, nos da una imagen-movimiento que puede representar la duración interior o, al menos, parte de ella. Si bien todo medio artístico puede, a su manera, ejemplificar el conflicto y sensaciones internas que genera la ciudad, si la condición de la ciudad que se quiere resaltar es el movimiento, se entiende que su representación más fidedigna o más auténtica debe ser también móvil, lo cual es dominio de la animación. La imagen en movimiento es, valga la redundancia, una imagen que se desarrolla en un tiempo, que tiene una duración. De esta manera son necesarios el tiempo y la duración por dos motivos. Por un lado, permite la identificación de un tiempo que no podría ser presentado de otra forma, el cual puede ser manipulado por la artista sea alargándolo, acortándolo o modificándolo según sea necesario. Por otro lado, propicia un espacio de contemplación, ya que una imagen que transcurre en un tiempo requiere del espectador ese mismo tiempo para ser apreciada en su totalidad. Siendo la propuesta una serie de loops, que se repiten constantemente sin un fin o inicio claro, este tiempo se vuelve indefinido y genera así metáforas respecto a esta infinidad y este repetir.

La naturaleza repetitiva de los clips de animación significan una realidad que vivimos, lo cotidiano. Esto es una cuestión recurrente en todo el proceso de la obra: desde la repetición de las copias al grabar, imprimir, copiar en la fotocopidora, hasta el uso del loop, todo es un constante repetir. De esta manera, se hace uso de la repetición dada la naturaleza cotidiana y rutinaria de la situación, así como también para propiciar un espacio de contemplación y este a su vez una reflexión. Esto se relaciona con lo que Deleuze, citando a Hume, sostiene: “La contemplación de la repetición cambia algo en el espíritu del que

contempla” (Deleuze 2002: 119). Así lo que se repite aparentemente no cambia, el tiempo que se toma contemplándolo genera una reacción en quien contempla. Esta cualidad de la contemplación y la repetición que menciona Deleuze es lo que se busca lograr con respecto al espectador, una reflexión respecto del tiempo que transcurre en el estancamiento de la ciudad y cómo la persona lo vive. Para esto se toma un momento representativo de esta escena y, mediante la repetición, se extiende su duración indefinidamente. El espectador, al enfrentarse a esta imagen en movimiento que se repite, puede contemplar el ciclo incesante.

Así como la repetición y el uso del loop son significativos para el proyecto, es también significativo el uso del error que surge de aquella repetición. El error es un producto de la repetición e interrumpe la aparente quietud y estabilidad del movimiento repetitivo. Schianchi nos dice sobre el error en los aparatos audiovisuales que “muchas veces un fallo en el programa del aparato nos devuelve una imagen o un sonido imposible de concebir de otra manera. Los límites se desdibujan, y se nos presenta la “verdad” desnuda, sin ropajes ni simulaciones.” (Schianchi, 2014: 172). El repetir de esta situación frustrante nos afecta como individuos, el fallo en la imagen nos muestra la situación de contradicción dentro del individuo cuyo tiempo se entrapa, entre el querer acelerar y no poder. Al observar el error el espectador puede visualizar aquello que la rutina invisibiliza y oculta. En última instancia, la representación de este tiempo debería activar al sujeto y extraerlo de la supuesta naturalidad de su situación.

Finalmente, nos aproximamos a esta situación de tiempo desde la experiencia personal. Para algunas personas, este puede ser un tiempo “perdido”, que se malgasta en la espera, diferente puede ser para otros según la situación y persona que lo viva. Retomando brevemente el ejemplo del vaso con agua azucarada de Bergson que describimos en el primer capítulo, mi espera, cualquiera sea esta, es significativa porque expresa una duración como realidad interior. Desde la práctica artística, esta investigación apunta a representar, evidenciar y hacer un llamado sobre este escenario que reconozco y experimento. Así, propongo una visualidad que apunta a tratar de entender qué sucede con este tiempo. Por otro lado, me interesa que esta representación visual sea el detonante de una reflexión, debate o tal vez solo catarsis sobre la problemática planteada, su estado, sus contradicciones y el sentir que puede ocasionar.



## CONCLUSIONES

1. La ciudad de Lima es caótica, y esto es una realidad, pero por sobre todo es un imaginario. Se la percibe de esta manera por sus habitantes, lo cual es significativo/ importante porque refuerza esa realidad y predispone a sus habitantes a responder a ella de una u otra manera.
2. Se ha construido una percepción muy negativa del tiempo no-útil entre los ciudadanos de Lima y esta subestima por la improductividad impulsa una competencia algunas veces desenfrenada entre los mismos.
3. Existen una serie de problemas con la movilidad urbana en Lima que afectan, entre otras cosas, el tiempo de las personas y que al contraponerse con la tendencia más bien a la aceleración y aprovechamiento del tiempo de los habitantes de la ciudad genera un ambiente de frustración y estrés que afecta nuestra relación con el tiempo propio y por consiguiente con nosotros mismos y los que nos rodean.
4. El tiempo es un concepto amplio y complejo, que ha sido tratado y discutido de diversas formas a lo largo de la historia de la humanidad. Es necesario, por tanto, centrarse en una forma específica de entender tal concepto para poder decir adecuadamente a qué nos referimos cuando hablamos del él. Siendo este el caso el concepto de *duración* de Bergson nos da las



herramientas adecuadas para comprender al paso del tiempo como algo que *sentimos* y no necesariamente que medimos.

5. Basándonos en la teoría sobre el tiempo de Bergson y en el subsecuente concepto de *duración*, se puede concluir que la experiencia que tenemos del tiempo que nos pasa es subjetiva y nuestra espera es un suceso significativo ya que denota la duración como una realidad mental. Esta misma experiencia es la que se tiene en el estancamiento de la ciudad y es importante no sólo por su duración matemática (minutos, horas) sino por cómo sentimos la experiencia.
6. La imagen del audiovisual, tanto del cine tradicional como de la animación y la animación expandida, nos provee de una herramienta ideal para representar la duración. Esto sucede no solamente por sus características temporales técnicas, inherentes a este tipo de imagen, sino porque, como medio artístico, nos permite una amplia gama de posibilidades de experimentación y, por lo tanto, de expresión de nuestra realidad interna en relación con el tiempo que le es inherente. Deleuze argumenta sobre cómo la imagen-movimiento del cine nos puede dar sensaciones y metáforas que exponen la duración interna. En esa misma línea la imagen-movimiento de la animación surge como la máxima expresión de esta posibilidad gracias a su maleabilidad de formas.

7. La expansión de las fronteras que delimitaban las diferentes disciplinas artísticas ha permitido una mayor experimentación, apertura y exploración de las posibilidades que nos ofrece el medio artístico. Esto permite proyectos de investigación como el presente, que toman elementos de diversas artes para la creación de obra y significación de la misma, sin menospreciar la riqueza que nos puede brindar cada disciplina individualmente, sino apoyándonos en ello.
8. El grabado, al ser un arte de la serie, tiene una dimensión temporal inadvertida que esta presente en todo su proceso. Cada vez más, sin embargo, es el proceso el que destaca por sobre la imagen “final”. Cuando desplazamos el grabado cuestionamos la permanencia y quietud que parecen conformarlo, y encontramos nuevas formas de generar sentido que surgen del desplazar. Al apropiarse de las formas de creación que lo distinguen como disciplina artística, enfatiza las posibilidades de hacer aquello que lo hace único por su secuencialidad y capacidad de repetición.
9. Cuando una se encuentra en espera, existen movimientos mínimos que marcan el paso del tiempo, a los cuales se ha llamado “segunderos”. Esto puede retar nuestro sentido común respecto de qué es un movimiento, dado que no se perciben como tal; sin embargo, son estos los que nos indican la continuidad del tiempo que vivimos.

10. La repetición es una cuestión recurrente en todo el proceso de la obra, tanto la repetición de las copias al grabar, imprimir y fotocopiar, como el uso del *loop*. Se hace uso de la repetición dada la naturaleza cotidiana y rutinaria de la situación que se representa: lo cotidiano es repetitivo. Así, la repetición genera bucles, ciclos, pausas móviles, momentos extendidos. Por sí solas, partidas, el valor temporal de estos momentos puede pasar inadvertido; sin embargo, cuando agrupamos estas pausas, nos encontramos con su abrumadora extensión y cantidad.

11. Es posible utilizar el grabado en metal, los medios electrográficos y la animación como herramientas para representar y reflexionar respecto de la situación del tiempo que viven los habitantes de la ciudad de Lima en el estancamiento del tránsito. A futuro se espera poder expandir en esta investigación y agregar nuevos medios que aporten a la representación del tiempo y reflexión sobre el mismo, como por ejemplo el sonido.

12. Sería presuntuoso afirmar que la experiencia que se trata y representa en esta investigación es universal. La investigación se basa en gran medida en las percepciones e imaginarios que se tienen de la ciudad y en la experiencia personal de la autora con la misma. Del mismo modo, sin embargo, hay bastante evidencia de que no es una experiencia única, y es compartida en mayor o menor medida por quienes participan de esta situación. Asimismo, no se pretende ejercer un juicio de valor respecto de la experiencia que cada persona pueda tener en el contexto del tráfico de

Lima, sino resaltar una situación que se considera que pasa desapercibida, así como los aparentes conflictos que genera.

13. En el proceso de investigación y elaboración del proyecto, ocurrió un imprevisto. Producto de un virus en el dispositivo donde guardaba varios de los archivos, imágenes y videos de la investigación, varios de los archivos se corrompen y *glitchean* de manera “natural”. Es interesante considerar si esto podría agregarse al proyecto, siendo un tipo de imagen distinta, pero que está aún ligada al tema y tratamiento que se había venido trabajando.

14. Los resultados de esta investigación y la reflexión sobre el tiempo que genera, no son únicos de la situación de tráfico en la ciudad de Lima, sino que puede aplicarse (haciendo las modificaciones correspondientes) a otras situaciones de tiempo. Por ejemplo, la cuarentena implementada mundialmente en el año 2020, como parte de las medidas por intentar frenar el avance del Covid-19, generó también diversos limbos de tiempo en nuestros propios hogares. Es posible utilizar algunas de las herramientas visuales y conclusiones a las que se ha llegado en esta investigación, para captar cómo la *duración* de otros escenarios nos ha afectado.

## RECOMENDACIONES PARA LA INSTALACIÓN

- El proceso de animación, cualquiera sea la técnica mediante la que se realice, es uno largo y trabajoso que implica una gran cantidad de tiempo. Es necesario tomar esto en cuenta al realizar cualquier proyecto que utilice imágenes en movimiento.
- De la misma forma, al trabajar con el error es necesario mantenerse abierto a los resultados que se puedan obtener, ya que podrían no ser los esperados.
- Debido a las múltiples proyecciones que el proyecto implica, al montarse la sala debe encontrarse en una penumbra, lo suficientemente oscura para que las proyecciones puedan ser vistas sin problemas de luz, pero no completamente oscura como para que pueda observarse el papel y copias que acompañan las proyecciones.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSON, Henry.

1972 *El pensamiento y lo moviente*. Madrid: Espasa-Calpe.

1963 “La evolución creadora” en *Obras escogidas*, Aguilar: México, p.446-447.

BERGSON, Henri y Gilles DELEUZE.

1977 *Henri Bergson, memoria y vida*. Madrid: Alianza.

CAMNITZER, Luis.

2015 “Grabado lima”. *Rinoceronte* Lima, 2015, N° 6, pp. 6-19

COGUA, Camilo.

2014 “Animación expandida y otras articulaciones contemporáneas” *Cuadernos de cine colombiano No. 20. Animación en Colombia: una historia en movimiento*. Bogotá: Nueva época, pp. 112- 121

DELEUZE, Gilles.

1983 *La imagen-movimiento Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós. Consulta: 23 de abril 2018.

[http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca\\_virtual\\_deleuze\\_la\\_image\\_n\\_movimiento\\_estudios\\_sobre\\_cine.pdf](http://www.medicinayarte.com/audio/biblioteca_virtual_deleuze_la_image_n_movimiento_estudios_sobre_cine.pdf)

2002 *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorroutu.

DEMATEI, Marcelo.

2015 *La Animación Expandida: representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo*. Tesis Doctoral. Valencia: Universitat Politècnica de València, Departamento de dibujo.

FREEMAN, Heather D.

2015 *The Moving Image Workshop*. Bloomsbury. Consulta: 29 de setiembre 2020.

<https://www.bloomsburyappliedvisualarts-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/encyclopedia?docid=b-9781474222471>

GALLARDO, Vanessa.

2015 *La estampa que habita en el espacio: Arte múltiple e instalación, recorriendo los límites de la gráfica contemporánea*. Tesis Doctoral. Valencia: Universitat Politècnica de València, Doctorado en Arte, Producción e investigación.

GONZÁLEZ UMERES, Luz.

2001 *La experiencia del tiempo humano, de Bergson a Polo*. Pamplona: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.

GUERRERO DE LOS RIOS, Raul, Abelardo Sanchez Leon

1977 *La trampa urbana: ideología y problemas urbanos, el caso de Lima*. Lima: Desco, Centro de Estudios y Promoción del Desarrollo.

LIMA CÓMO VAMOS

2019 *Lima y Callao según sus ciudadanos. Décimo Informe Urbano de Percepción sobre Calidad de Vida en la Ciudad*. Lima. Consulta: 21 de julio 2020

<https://www.limacomovamos.org/informesurbanos/>

LIMA CÓMO VAMOS

2018 *Encuesta Lima Cómo Vamos: Noveno Informe de Percepción sobre Calidad de Vida*. Lima. Consulta: 21 de julio 2020

<https://www.limacomovamos.org/informesurbanos/>

MARTIN, Jorge

- 2010 “La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett- Bergson”.  
ARETÉ, Revista de Filosofía. Buenos Aires, 2010 ,Vol. XXII, N° 1, pp.  
51-68

MARTINES Moro, Juan

- 2008 *Un ensayo sobre el grabado a principios del siglo XXI*. México: UNAM,  
Escuela Nacional de Artes Plásticas.

MARTUCCELLI, Danilo.

- 2015 *Lima y sus arenas: poderes sociales y jerarquías culturales*. Lima:  
Cauces Editores.

MEMORIA CHILENA. Biblioteca Nacional de Chile

- 2018 Grabado Chileno Contemporáneo. Consulta: 7 de noviembre del 2020.  
<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-100644.html>

PROTZEL, Javier.

- 2011 *Lima imaginada*. Lima: Fondo editorial de la Universidad de Lima.

SANTA GARCÍA, Carlos Eduardo.

- 2017 “Epílogo: El cine como la arquitectura del tiempo” en *Estudios sobre  
animación en Colombia: acrobacias en la línea de tiempo*. Bogotá:  
Pontificia Universidad Javeriana pg. 255 – 268.  
[https://www.jstor.org/stable/j.ctv86dh5c?turn\\_away=true](https://www.jstor.org/stable/j.ctv86dh5c?turn_away=true)

SCHIANCHI, Alejandro.

- 2014 *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*, Ciudad  
Autónoma de Buenos Aires: Elaleph.com



SILVA Téllez, Armando.

2016 *Imaginarios, el asombro social*. México, D.F.: Universidad Autónoma de Sinaloa.

TOMTOM

2019 “TomTom Traffic Index: Mumbai takes Crown of ‘Most Traffic Congested City’ in World”. En TomTom Consulta: 29 de Setiembre 2020.

<https://www.tomtom.com/company/press-releases/news/25601/>

VALENT, Guillermina

2014 “Del grabado a la gráfica artística O de la técnica a la dinámica de los procesos”. *Arte e Investigación*. La Plata, noviembre 2014, (N.º10), pp. 101-107.

VEGA-CENTENO, Pablo

2009 “Movilidad espacial y vida cotidiana”. *Foro urbano: Los nuevos rostros de la ciudad de Lima*. Lima: Colegio de Sociólogos del Perú.

WELLS, Paul.

2011 *Understanding Animation*. Londres: Routledge.

WELLS, Paul y Samantha MOORE

2016 *The Fundamentals of Animation*. Londres: Fairchild Books.

Consulta: 7 de Agosto 2020. <https://www-bloomsburyappliedvisualarts-com.ezproxybib.pucp.edu.pe/encyclopedia?docid=b-9781474222402>

WEISS, Gali.

2015 *The unstable print: Material challenges in printmaking and the moving image*. IMPACT 9 2015: Printmaking in the Post-Print Age: Critical and Creative Methods in the context of Contemporary Art and Society: Proceedings of the IMPACT 2015 Conference, China Academy of Art Press, Hangzhou, China, pp. 185-190. Consuta: 9 de abril 2018.

<http://dro.deakin.edu.au/eserv/DU:30078947/weiss-theunstable-post-2015.pdf>



## ANEXOS

Tiempo de papel - Instalación recorrido: <https://vimeo.com/645399901>

TIEMPO DE PAPEL - Videomontaje: <https://vimeo.com/644892237>

Tiempo de papel - video: <https://vimeo.com/644889450>

Cobrador: <https://vimeo.com/644921743>

Conductora: <https://vimeo.com/644922277>

Pasajero taxi: <https://vimeo.com/644922485>

Pasajera: <https://vimeo.com/644924482>

Conductor de micro: <https://vimeo.com/644924842>

Scrolling: <https://vimeo.com/644883378>

Parpadeo: <https://vimeo.com/644885829>

Golpeteo: <https://vimeo.com/644887118>

Respiración: <https://vimeo.com/644888129>